

VI. ÉVFOLYAM 3. SZÁM
2002 MÁRCIUS

PS, PS2, DC, XBOX, GBA, GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



629.FT

57601

KONZOL



A MECCS ÁLLÁSA:



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 Budapest, postafiók 132. Tel.: 3295-303

SONY PLAYSTATION JÁTEKOK

| | |
|--|---------|
| 007 RACING (PLATINUM) | 7990.- |
| 007 THE WORLD IS NOT ENOUGH (PLATINUM) | 8990.- |
| 3-2-1 SMURF MY FIRST RACING GAME | 9990.- |
| A BUG'S LIFE (PLATINUM) | 7990.- |
| ACECOMBAT 3 (PLATINUM) | 7990.- |
| AIR COMBAT (VALUE SERIES) | 4990.- |
| ALADDIN: NASIRA'S REVENGE | 7990.- |
| ALLIED GENERAL | 13990.- |
| ALONE IN THE DARK 4 | 12990.- |
| AFRICA ESCAPE | 13990.- |
| ARMY MEN 3D | 9990.- |
| ARMY MEN ARMY ATTACK | 9990.- |
| ARMY MEN OPERATION | 9990.- |
| MELTDOWN | 9990.- |
| ARMY MEN SARGE'S HEROES | 9990.- |
| ASTRIX | 13990.- |
| ATLANTIS THE LOST EMPIRE | 9990.- |
| BALL BLAZER CHAMPIONSHIP | 12990.- |
| BATTLESTAR GALAXY ASSAULT | 9990.- |
| BIG AIR | 13990.- |
| BLOOD LINES | 13990.- |
| BOMBERMAN WORLD | 9990.- |
| BOMBERMAN | 9990.- |
| BREATH OF FIRE 4 | 13990.- |
| BREATH OF FIRE II | 13990.- |
| BROKEN SWORD | 11990.- |
| BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS (BEST OF) | 5990.- |
| BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM) | 7990.- |
| BUST-A-MOVE 3D | 9990.- |
| C-12: F12: FINAL RESISTANCE | 8990.- |
| CASPER | 6990.- |
| CHICKEN RUN | 13990.- |
| COIN MCRAE RALLY (VALUE SERIES) | 5990.- |
| COIN MCRAE RALLY 2 | 13990.- |
| COMMAND & CONQUER (PLATINUM) | 7990.- |
| CONSTRUCTOR | 11990.- |
| CRASH BANDICOOT (PLATINUM) | 7990.- |
| CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM) | 7990.- |
| CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM) | 7990.- |
| CRASH BASH (PLATINUM) | 7990.- |
| CRASH TEAM RACING (PLATINUM) | 7990.- |
| CROC (VALUE SERIES) | 4990.- |
| CRUISER OF NIGHT & MAGIC | 9990.- |
| CYBER TIGER | 13990.- |
| DANCING STATE DISNEY MIX | 13990.- |
| DANGER GIRL | 4990.- |
| DEAD 2 | 13990.- |
| DISC WORLD II | 13990.- |
| DISNEY'S PARTY TIME WITH WINNIE THE POOH | 7990.- |
| DRIVER (BEST OF PS2) | 5990.- |
| DRIFTER 2 (PLATINUM) | 7990.- |
| DRIVER II LIMITED EDITION | 13990.- |
| DUKES OF HAZZARD (EXCLUSIVE) | 6990.- |
| DUNE (EA CLASSIC) | 5990.- |
| EAGLE ONE (BEST OF) | 7990.- |
| EMPEROR'S NEW GROOVE (PLATINUM) | 7990.- |
| EXPLOSIVE RACING | 7990.- |
| F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 (PLATINUM) | 7990.- |
| F1 WORLD GRAND PRIX '99 SEASON | 4990.- |
| FANTASTIC JOURNEY | 4990.- |
| FEAR EFFECT 2 | 9990.- |
| RIFA 2000 | 13990.- |
| RIFA III | 7990.- |
| RIFA '99 | 7990.- |
| RIFA FOOTBALL 2002 | 13990.- |
| FINAL FANTASY ANTHOLOGY | HÍVJ! |
| FINAL FANTASY VI | 7990.- |
| FINAL FANTASY VIII (PLATINUM) | 7990.- |
| FIRESTORM-THUNDERHAWK 2 (VALUE) | 5990.- |
| FORMULA 1 '97 (PLATINUM) | 3990.- |
| FORMULA ONE 2001 | 13990.- |
| FORMULA ONE '99 | 9990.- |
| GAUNTLET LEGIONS | 9990.- |
| G-POLICE 2 | 12990.- |
| GRAND TOURISMO (PLATINUM) | 5990.- |
| GTA 2 | 5990.- |
| GUARDIAN'S CRUSADE | 13990.- |
| GUNGAGE | 13990.- |
| HARD EDGE | 13990.- |
| HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE | 13990.- |
| HEART OF DARKNESS (BEST OF) | 5990.- |
| HELLNIGHT | 13990.- |
| HERCULES (PLATINUM) | 7990.- |
| HIDDEN & DANGEROUS | 5990.- |
| HOT WHEELS | 13990.- |
| IN COLD BLOOD (PLATINUM) | 7990.- |
| INTERNATIONAL TRACK & FIELD (PLATINUM) | 7990.- |
| INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2 | 13990.- |
| ISS DELUXE | 7990.- |
| JEFF WAYNE'S: THE WAR OF THE WORLD | 13990.- |
| JUNGLE BOOK-DANCE MAT CONTROLLER | 19990.- |
| JUNGLE BOOK-GROOVE PARTY | 7990.- |

HÍVJ!

SONY PLAYSTATION 2 JÁTEKOK

| | |
|--------------------------------------|---------|
| 007 AGENT UNDER FIRE | 17990.- |
| 18 WHEELER | 16990.- |
| 4X4 EVO | 17990.- |
| 7 BLADES | 19990.- |
| ACE COMBAT 4: DISTANT THUNDER | 16990.- |
| ALONE IN THE DARK 4 ARMORED CORE | 17990.- |
| ATV OFFROAD | 16990.- |
| BATMAN VENGEANCE | 15990.- |
| BLOODY ROAR 3 | 17990.- |
| BOUNCER | 17990.- |
| BURNOUT | 17990.- |
| CAPCOM VS SNK 2 | 17990.- |
| CASPER: SPIRIT DIMENSIONS | 16990.- |
| CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTIX | 17990.- |
| CRAZY TAXI (D) | 17990.- |
| DARK CLOUD | 16990.- |
| DEAD OR ALIVE 2 | 12990.- |
| DEVIL MAY CRY | 17990.- |
| DRIVING EMOTION TYPE-S | 16990.- |
| DROPSHILL: UNITE PEACE FORCE | 16990.- |
| ECCO THE DOLPHIN | 16990.- |
| EPHEMERAL FANTASIA | 16990.- |
| EXTINCTION | 17990.- |
| F1 2001 (EA) | 17990.- |
| F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 | 16990.- |
| F1 RACING CHAMPIONSHIP (UBI) | 16990.- |
| RIFA 2001 | 19990.- |
| RIFA 2002 | 17990.- |
| FORMULA ONE 2001 | 17990.- |
| GRAND TOURISMO 3 A-SPEC | 16990.- |
| GRAND THEFT AUTO 3 | 16990.- |
| GUN GRIFON BLAZE | 16990.- |
| HALF LIFE | 18990.- |
| HEADHUNTER | 17990.- |
| JAK AND DEXTER | 17990.- |
| THE PRECURSOR LEGACY | 17990.- |
| KENGO | 16990.- |
| KLONKA 2: LUNATEA'S VEIL | 16990.- |
| LEGO RACERS 2 | 16990.- |
| MDK 2: ARMAGEDDON | 17990.- |
| METAL GEAR SOLID 2 | HÍVJ! |
| MONSTERS, INC. | 17990.- |
| NBA LIVE 2002 | 17990.- |
| ONE | 17990.- |
| ONIMUSHA: WARRIORS | 17990.- |
| OPERATION WINBACK | 17990.- |
| PETER PAN RETURN TO NEVER LAND | HÍVJ! |

GAMEBOY ADVANCE JÁTEKOK

| | |
|--|---------|
| ADVANCE WARS | 13990.- |
| ABYSS: THE ADVANCE | 16990.- |
| CARTRIDGES | 13990.- |
| CHU CHU MOOSET | 13990.- |
| DREAM SCHEME | 14990.- |
| F-ZERO | 13990.- |
| HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE | 16990.- |
| INTERNATIONAL SABOTE | 16990.- |
| INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER | 16990.- |
| JACQUE CHAN ADVENTURES | 15990.- |
| JURASSIC PARK: RUTHA FANTASY | 16990.- |
| JURASSIC PARK: RUTHA BUILDER | 16990.- |
| KIDZ RACERS | 13990.- |
| KURURU KURURU | 13990.- |
| LEGO RACING 2 | 14990.- |
| LUCY LURE WANTED | 14990.- |
| MAJOR SART | 13990.- |
| MAT HOFFMAN'S PRO BIK | 15990.- |
| MEGAMAN BATTLE NETWORK | 12990.- |
| PLANET OF THE APES | 13990.- |
| SHALIN PALMER'S PRO SNOWBOARDER | 15990.- |
| SPYRO SEASON OF ICE | 15990.- |
| STEVEN GERRARD'S TOTAL SOCCER 2002 | 15990.- |
| SPEED RACER | 15990.- |
| SUPER BODGE BALL ADVANCE | 15990.- |
| SUPER MARIO ADVANCE | 14990.- |
| TANG TANG | 14990.- |
| TWEETY & THE MAGIC GOES | 14990.- |
| WARIO: THE WARIO | 14990.- |
| WOLF KID TO WESTERNHAWK | 14990.- |
| X-GAMES SKATEBOARDING | 14990.- |

HÍVJ!

| | |
|-------------------------------|---------|
| TOCA 1 (PLATINUM) | 7990.- |
| TOCA 2 (BESTSELLERS) | 5990.- |
| TOCA WORLD TOURING CAR | 8990.- |
| TOMB RAIDER (UK) | 4990.- |
| TOMB RAIDER II (VALUE SERIES) | 4990.- |
| TOMBI | 13990.- |
| TRAP RUNNER | 13990.- |
| TRUE PINBALL (PLATINUM) | 7990.- |
| UM JAMMER LAMMY | 12990.- |

COLOR GAMEBOY JÁTEKOK

| | |
|---|---------|
| 10 PIN BOWLING | 9990.- |
| ALL STAR TENNIS 2000 | 9990.- |
| ALONE IN THE DARK 4 | 9990.- |
| ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M. | 9990.- |
| AUSTIN POWERS: OH BEHAVE... | 9990.- |
| AUSTIN POWERS: WELCOME TO MY... | 9990.- |
| BATMAN RETURN OR THE JOKER | 11990.- |
| BLACK BASS LURE FISHING | 9990.- |
| BUSTER SAVES THE DAY | 9990.- |
| CATWOMAN | 9990.- |
| CENTPEDE | 9990.- |
| DAIKATANA | 9990.- |
| DEXTER'S LABORATORY: ROBOT RAHPAGE | 12990.- |
| DONKEY KONG COUNTRY | 11990.- |
| DROPTONE | 9990.- |
| ELEVATOR ACTION | 9990.- |
| EXTREME SPORTS | 9990.- |
| FUTIFER & LOKAPA | 11990.- |
| FROGGER | 9990.- |
| GAME WATCH GALLERY 3 | 9990.- |
| HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE | 14990.- |
| HERCULES / TITUS / INDIANA JONES AND THE INFERNAL | 9990.- |
| K.O. KINGS 2000 | 11990.- |
| KLAX | 5990.- |
| KONAMI WINTERGAMES | 9990.- |
| LAS VEGAS COOL HANDS | 9990.- |
| LEGO ISLAND 2 | 9990.- |
| LEGO STUNT RALLY | 9990.- |
| LEGO-ALPHA TEAM | 9990.- |
| LETTI MERMAID | 9990.- |
| LI-PINBALL FRENZY | 11990.- |
| LOGICAL | 9990.- |
| LOONEY TUNES: RACING | 9990.- |
| LOONEY TUNES: COLLECTOR MARTIAN REVENGE! | 9990.- |
| LURIA THE LEGENDS RETURNING | 11990.- |
| MADDEN 2000 | 9990.- |
| MARIO GOLF | 9990.- |
| MARIO TENNIS | 9990.- |
| MICRO MACHINES 1&2 | 9990.- |
| MISSILE COMMAND | 9990.- |
| ODD WORLD ADVENTURES 2 | 9990.- |
| PACMAN | 9990.- |
| PERFECT DARK | 11990.- |
| PITFALL BEYOND THE JUNGLE | 9990.- |
| PLANET OF THE APES | 11990.- |
| PLAYMOBIL: TYPE TIME QUEST | 11990.- |
| POKEMON CRYSTAL | 13990.- |
| POKEMON PINBALL | 11990.- |
| POKEMON FUZZLE CHALLENGE | 13990.- |
| POKEMON SILVER | 11990.- |
| POKEMON TRADING CARD GAME | 11990.- |
| POWERPUFF GIRLS: BATTLE HIM | 12990.- |
| POWERPUFF GIRLS: PAINT THE TOWNSVILLE GRE | 12990.- |
| POWERPUFF GIRLS: BAD MOJO JOJO | 12990.- |
| READY TO RUMBLE BOXING | 9990.- |
| ROBIN HOOD (EA) | 10990.- |
| SHANGHAI POCKET | 9990.- |
| SHREK | 12990.- |
| SNOW WHITE | 11990.- |
| SPIDERMAN | 9990.- |
| SPY HUNTER-MOON PATROL | 9990.- |
| SPY VS SPY | 9990.- |
| SUPER BREAKOUT | 9990.- |
| SUPER MARIO BROS DELUXE | 9990.- |
| THE EMPEROR'S NEW GROOVE | 12990.- |
| THE MUMMY RETURNS | 11990.- |
| THE NATIONS | 9990.- |
| THREE LIONS | 9990.- |
| TINTIN: PRISONERS OF THE SUN | 9990.- |
| TOM AND JERRY: MOUSE HUNT | 9990.- |
| TONY HAWK'S PRO SKATER 2 | 9990.- |
| TOP GUN/FIRESTORM | 9990.- |
| TURKOK 3 | 9990.- |
| TURKOK 3: RAGE WARS | 9990.- |
| VEGAS GAMES | 9990.- |
| WARIOLAND 2 | 9990.- |
| WARIOLAND 3 | 9990.- |
| WARRIORS OF MIGHT & MAGIC | 9990.- |
| WENDY: EVERY WITCH WAY | 11990.- |
| WOODY WOODPECKER RACING | 11990.- |
| XENA: WARRIOR | 9990.- |
| X-MEN: MUTANT ACADEMY | 9990.- |
| X-MEN: WOLVERINE'S RAGE | 9990.- |
| ZELDA ORACLE OF AGES | 12990.- |
| ZELDA ORACLE OF SEASONS | 12990.- |
| TURKOK 3: RAGE WARS | 9990.- |

HÍVJ!

SEGA DREAMCAST JÁTEKOK

HÍVJ! A BOLTJAINKAT!

NINTEENDO 64 JÁTEKOK

| | |
|--------------------------|---------|
| BANJO-TOOIE | 22990.- |
| CARMAGEDDON 64 | 17990.- |
| GT 64 | 16990.- |
| HOT WHEELS | 16990.- |
| HYDRO THUNDER | 16990.- |
| MADDEN '99 | 16990.- |
| MARIO GOLF | 19990.- |
| MICKY'S SPEEDWAY USA | 19990.- |
| MONSTER TRUCK MADNESS 64 | 17990.- |
| NHL '99 | 16990.- |
| PENNY RACERS | 17990.- |
| PERFECT DARK | 19990.- |
| POKEMON FUZZLE LEAGUE | 22990.- |
| POKEMON SNAP | 19990.- |
| RAGUKAKIDS | 17990.- |
| RIDGE RACER 64 | 17990.- |
| TURKOK 2 | 5990.- |
| VIRTUAL POOL 64 | 17990.- |
| WETRIX | 15990.- |
| ZELDA 2: MAJORA'S MASK | 19990.- |

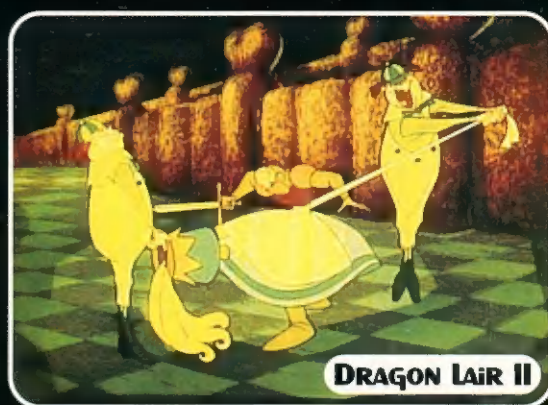
GAMEBOY JÁTEKOK

| | |
|---------------------------|---------|
| BIENE MAYA | 9990.- |
| BUST-A-MOVE 2 | 6990.- |
| CHAMPIONSHIP POOL | 7990.- |
| DRAGON'S LAIR | 7990.- |
| GB-SUPER MARIO LAND 1 | 6990.- |
| GB-SUPER MARIO LAND 2 | 7990.- |
| GB-SUPER MARIO LAND 3 | 7990.- |
| 3-WARIO LAND | 7990.- |
| PINOCCHIO | 7990.- |
| POCAHONTAS | 7990.- |
| POKEMON BLUE VERS. | 11990.- |
| POKEMON YELLOW VERS. | 11990.- |
| SMURFS 2-TRAVEL THE WORLD | 7990.- |
| SUPER HUNCHBACK | 6990.- |
| THE SMURFS NIGHTMARE | 9990.- |
| TRACK & FIELD | 7990.- |
| TUROK | 7990.- |
| WATER WORLD | 6990.- |
| WAVE RACE | 7990.- |
| WHO FRAMED ROGER RABBIT | 7990.- |

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM

| | |
|---|----|
| HÍREK | 2 |
| ARC THE LAD I (PS) | 6 |
| PETER PAN ADVENTURES IN NEVER LAND (PS) | 8 |
| RETRO MEGADRIE | 10 |
| RETRO SNES | 12 |
| PIRATES (PS) | 14 |
| VIRTUA FIGHTER 4 (PS2) | 16 |
| LOVE SMASH TENNIS - AIR RANGER (PS2) | 18 |
| CHORO Q HIGH GRADE 2- BOMBERMAN KART (PS2) | 19 |
| RAYMAN M - UEFA LEAGUE 2001-2002 (PS2) | 20 |
| OKAGE SHADOW KING (PS2) | 21 |
| FOREVER KINGDOM (PS2) | 22 |
| GODAI ELEMENT FORCE (PS2) | 24 |
| STAR WARS RACER REVENGE (PS2) | 25 |
| DRIVEN (PS2) | 26 |
| SIDEWINDER F - APE ESCAPE 2001 (PS2) | 31 |
| MOBILE SUIT GUNDAM ZEONIC (PS2) | 32 |
| GRAN TURISMO CONCEPT 2001 (PS2) | 34 |
| SALT LAKE 2002 (PS2) | 36 |
| DRAGON'S LAIR II (PS2) | 38 |
| LOONEY TUNES SPACE RACE (PS2) | 39 |
| SPLASHDOWN (PS2) | 40 |
| STATE OF EMERGENCY (PS2) | 42 |
| XBOX BEMUTATÓ | 44 |
| HEADHUNTER (DC) | 46 |
| SUPER BUST-A MOVE - MEGAMAN BATTLE NET (GBA) | 47 |
| BOMBERMAN TOURNAMENT - GRANDIUS ADVANCE (GBA) | 48 |
| GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION - DENKI BLOCKS! (GBA) | 49 |
| X-MEN WOLVERINE'S RAGE - MUTANT ACADEMY (GBC) | 50 |
| ODDWORLD ADVENTURES 2 - SPIDERMAN (GBC) | 51 |
| PACMAN COLLECTION - NAMCO MUSEUM (GBA) | 52 |
| I-KARATE ADVANCE - COLUMNS CROWN (GBA) | 53 |
| CSEVEGŐ | 54 |



DRAGON LAIR II



FOREVER KINGDOM



VIRTUA FIGHTER 4



A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 1417-9296

nyomda: Offset és Játékkártya nyomda RT
(A GOLDMANN csoport tagja)
főszerkesztő: Martin
nyomdai előkészítő: Titz Renáta
kialakító: Comgame Kft., 1136 Budapest,
Gergely Győző u. 17.
terjesztő: Hírker Rt, NH Rt
és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

lapfolyósítók: Balogh Zsolt
lapozók: 576 Konzol Team
lapfolyósítók: Recent Kft.
lapfolyósítók: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Előfizető: Comgame 576 Kft.
1389 Bp. Pf.: 132.
Weboldal: www.576.hu

Grafika: Xbox

AKTUÁLIS 48

Mit mondjak, nem így terveztem... Akartam legalább 2 új GameCube játékot tesztelni ebben a számban, meg legalább háromat Reiter fantasztikus Xbox ismertetője mellé is, de közben egy londoni utazás a lapzárta előtt (soha rosszabb indokot!), így nem igazán tudtam intézkedni. Mondjuk kétségbe nem esünk, hiszen könnyen tele lett az oldalak. Meg aztán lesz Konzol áprilisban is!

Csipi rájött, hogy az ő élete tulajdonképpen a végjátékszások körül forog, és szimplán magánzorgalomból nekiesett a Headhunternek meg a Luigi's Mansionnek. (Időre hozta, már kezdtem megijedni, hogy rendes ember lesz belőle, aztán persze beszólt a szokásos stílusában – megnyugodtam!) Reiter kínai fogolyos számológéptáblán értékelte ki azt a nagy kazal levelet, amit a háztáskájába rejtettem. Tibi kisírta magának a PS2-t, ráadásul nem is akármilyen stílusot tesztelt, a VF4-et. (Szavad ne halljam!) Veres mester ELAKADT a Forever Kingdomban, amin jót röhögünk, mert ilyen a történelemben még nem volt. (Már ő sem a régi!) Dzsón online írta a cikkeket, amiket online javítottam az utolsó órákban. (Munkakönyvedért gyere be.) aDaM egy bombázó vörössel jött be, azt hiszem, nem tudom tovább vállalni a barátságunkat. (Szerencsés...) Bojti pontos volt, mint a svájci óra, naponta 40 emailre válaszolt angyali nyugalommal. (Mind nő, naná!) Én mit is csináltam...? Ja, üveges szemekkel bámultam a hátsó kertben bagó macskákat, amik édesdeden udvaroltak egymásnak. A szürke-fehér foltos kan az összes szukat körbeudvarolta, de talán még a kis fekete is megvolt neki, ami tudvalegőleg him, és az én pártfogottam. Hátsón fogom billenteni a foltost... GvM



VEXX

PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE

A játék azonos nevű főhősének határozottan rossz napja volt: szülőbolygóját, Astara-t leigázta a "Sötét Yabu" (aki fajtáját tekintve egy "Shadowraih"). Yabu csatlósai feldúlták a békés Rockhaven törzs életét, Vexx nagyapját pedig sajnálatos módon megölték. Hősünknek sikerült



felopakodnia az ellenség Szélszéljére (Winds-hip :), ahol megleli az utolsó pár létező Astani Csalátláncszűt – a tökéletes eszközt a bosszúhoz. Az Acclaim Studios Austin korábban Jinx címre hallgató akció-platform játéka a Turok Evolution motorját használja és a fejlesztésbe eddig beleült két év gondoskodni látszik arról, hogy a Vexx méltó faktyavivője legyen a Super Mario 64 teremtetése nyomán. A 18 - rejtélyes barlangot, ősi sivatagi templomot, víz alatti várost, halálos tűzhányókürtöt és a Viharos kastyótot is magába foglaló pályán folyamatosan kergeti majd egymást a nappal és az éjszaka: a sötétség leple alatt a környezet barátságlatnabb, ellenteleink agresszívebbek lesznek. Rejtett multiplayer játékmódok, elem-alapú támadások (tűz, víz, levegő, föld) és számos fejtező is beállnak majd a mókba. A nyugati sajtó által máris "Jak & Daxter gyilkosának" elnevezett szórakoztató szoftver októberben jelenik meg.

OUTLAW GOLF

XBOX

A hírszerkesztő számára szomorú, a játékosok számára az eladási statisztikákat elnézve örvendőes tény, hogy az erőszak keresett árucikk. Jól, sőt, remekül adja el magát a legváltozatosabb formákban – így cseppet sem meglepő, hogy a létező sportok egyik leglegyelemezettebbje is valószínűleg attraktívabb lesz egy csipnyi brutalitással megszórva. A "Törvényen kívüli Golf" hősei bűnözők és holdkórosok (olyan nevekk,



mint pl. "Gyilkos Molnár" vagy "Diggle Doki" – összesen 10 karakter közül választhatunk); helyszínei többnyire mellőzik a kecses suhintások párbajára oly jellemző zöldévezetel – ehelyett bűzös mocsarakba, mérges kipárolgásairól elhíresült szemétteltelekre invitálja az érdeklődőt. Segédeinket jól elverhetjük majd, a minijátékokban pedig játszhatunk az "úsd ki a parkoló autó szélvédőjét" móddal is. A Simon & Schuster áprilisban megjelenő játékaának érdekes eleme az ún. "Higgadtág visszajelző rendszer" (Composure Response System) – minél rosszabbul játszunk, annál komplexebbé válik majd az irányítás.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE, GAME-BOY ADVANCE

Összel kellene érkeznie a nemrég újracsatolt Mortal Kombat korábban egyszerűen "ötödik" sorozatszámú megjelölt epizódjának. A Midway Games a szokásosnál is komolyabban veszi a misztifikációt – minden apró hímorzsáért a sorozatra jellemző vérre menő csatát kellett vívunk. Elbuktunk: azon kívül, hogy a "Halálos Szövetség" egy teljesen új motort kap majd, hogy lehet fegyverekkel és pusztá kézzel is harcolni ill. hogy rengeteg titkos mozdulat, kombináció ill. fatality lesz beépítve, sajnos mi sem tudunk meg többet, mint jelenleg bárki. A régi gárdából visszatér majd Scorpion, Subzero, Raiden, Jax, Sonya, Reptile, Shang Tsung és Quan Chi – ez utóbbi két úriember körül forgolódik majd a központi történet. A megszokott arcok mellett persze feltűnik majd a harcosok egy új generáci-



ója is. Aki nem tud várni, a www.mortalkombat-deadlyalliance.com címen figyelheti, hátha el-áruknak valami konkrétat. "Új harcosainak, világával, tulajdonságaival és teljesen újszerű programozói megoldásaival a Mortal Kombat: Deadly Alliance soha nem látott magasságokba emeli majd következő generációs veredések játékok zsánerét" – sugallták nekünk a Midway marketing osztályáról. Úgy legyen.

RIDING SPIRITS

PLAYSTATION 2

A tokiói Spike (Fire Pro Wrestling sorozat) tavasszal érkező motorkerékpáros játékát nyugati kollégáink máris a motorversenyek Gran Turismo-jának titulálták. Az időpróba, Játéktermi és Pályafutás játékmódokkal kisserelt szimuláció lelke az akkurátus fizikai modell és az irányítás, ami a motorbika és a motoros különálló kontrolljából tevődik össze. Négy irányba mozdíthatjuk majd el súlypontunkat a stabilitás megőrzése és a teljesítmény növelése érdekében. A kipróbálható kétkerekűek száma 150 és 200 között mozog, természetesen mind a legnevesebb gyártók naprakész kínálatából: Honda, Yamaha, Kawasaki, Suzuki, Yoshimura, Moriwaki... márkás abroncsok: Michelin, Bridgestone, Dunlop... közel 70 féle motoros szerke és 60 féle sisak. Magányos és páros játék, a Gran Turismo gyűjtőgető életmódját tökéletesen utánozó Karrier mód valamint 8 ország (Japán, USA, Olaszország, Nagy Bri-



tánia, stb.) aszfaltarénája várja a Rallydömpinglőt elszakadni vőgyó Nagyerőmet. Az amerikai és az európai kiadásról a Barn! Entertainment fog gondoskodni.

TOXIC GRIND

XBOX, GAMECUBE

2097-ben a BMX bringásoknak halálbüntetés jár a sport üzéséért – az időutazó Jason Hayes számára az egyetlen legitím mód, hogy hódolhasson szenvedélyének, a "Toxic Grind" című örült televíziós show – ám természetesen nem önszántából jelentkezik. A műsorvezető, Dixon Von Bloss halálos mérget fecskendeztetett minden protagonistára vérvérzésébe. A túlélés egyetlen módja a részvétel (a mérge ellen kizárólag a vad adrenalin-termelés nyújt menedéket, aminek szintjét a Dave Mirra játékokhoz hasonlóan kivitelezhető trükkök segítségével tudjuk majd növelni) – a nézettség ellenben az elhalálozások arányával nő, szóval nem lesz egyszerű dolgunk – a Toxic Grind világa több, mint éleveszélyes. A Blue



Shift fejlesztette küldetés-orientált kerekézés története képregényszerű narrációval bontakozik majd ki, elvárandóval a múlt, a jelen és a jövő 14 hajmérészően kialakított arénájába (New York városa, a Bourbon Street New Orleans-ban, a római Kolosseum) és kapunk majd egy fej-fej mellett rohanó, két játékosra beállított versenymódot is. Forgalmazó a THQ, megjelenés 2002 második felében.

SEABLADE

XBOX

A 2350-es, a túlélők által csak a "Tűz Katakli-májának Gyűrűjeként" emlegetett hatalmas Csend-óceáni földrengés meghúzta a káosz ravaszát – 200 hidegáram bamba erejével rázta meg a tenger fenekét, nyomában vulkánkitörések, lökéshullámok és egy tucat hatalmas szökőár szabadult el. A világtengerek szintje megemelkedett, örökre eltörölve a régi világ gazdasági központjait. Az egyenlítő húzta meg az új határt: az Északi Félteke négy hatalomhőse vezére állandó harcban áll egymással – éhezés, háborúk és nyomor pecsételik meg az ott élők sorsát. A Déli Félteke polgárai gazdagságban és békében éltek – egészen a mai napig. Az állandó éhszók menekülthullámmal ugyanis ijesztő hírek érkeznek: az Északiai támadásra készülnek Dél ellen. Nincs más út: be kell vetni az Argosy nevű szuperhardozót – a félg vadászgép, félg villámgyors tengeraltató Seabla-de-ek anyahajóját. A küldetés: ártatlan civilek megmentése, katonai akciók az Észak fenyegetése ellen és tudományos kutatómunka a Bering-szorosan. A csapat: egyidejűleg akár négy fő. A megbízó: Vision-Scape, Inc.; Poway, Kalifornia (korábban átvétel filmek és grafikát szolgáltattak be a Might & Magic VI, Everquest és Twisted Metal 3 játékokhoz) ill. a Simon & Schuster Interactive. Az akció kezdete: Összel. Csapat pihenj, oszoli.



STREET HOOPS

PLAYSTATION 2, XBOX

Ha valamelyik csoszogósbabb ismerősünk elindult volna megvásárolni az EA NBA Street c. utcai kosarazását, még van egy kis időnk: rohanjunk és dörgöljük az orra alá ezt a rövid bemutatót. A



Black Ops / Activision kihívása ugyanis tudja mindazt, amit riválisa, meg egy picit többet is. A jegyzék: Háromféle játékmód (World Tournament, King of the Court és Full / Half Court Pickup) – az első kettő amolyan "csinálj karriert mód", a harmadik instant akció akár nyolc játékos számára (Xbox-on csak négy, de ugye ott nem kell multita). Világhírű betonszőnyegek: az "eleji" Venice Beach (Los Angeles), az "O" Mosswood Playgro-und-ja (Oakland), a philadelphiai Lombard Court, a chicagói Jackson Park, az "ej-tauni" Run n' Shot (Atlanta), a Menetelő Szentek Shakespeare Parkja (New Orleans) vagy a Nagy Alma legenda Ketrece ("The Cage" – New York, West 4th Street). Amerikában világhírű (sic!) utcai játékosok: AO, The Main Event, Headache, Half-Man Half-Amazing, Hot Sauce, Booger Smith, The Future, Speedy Williams (a magyar ember számára ilyen nevekkel akár pankrátorok is lehetnének). Ami viszont jól mutat a sajtóközleményben: karaktertervező-mód teloválási lehetőséggel (végre mindenki rekonstruálhatja Gandalfot ;)) és a borlénál alakítható frizurával – sőt, a fogadásokon nyert pénzünket akár az ékszerésznél is elverhetjük a létező legvastagabb arany bokaláncra. Groovy enough, man?! Már a nyáron.

MEN IN BLACK II: ALIEN ESCAPE

PLAYSTATION 2

Július harmadikán találják majd az amerikai muzik 1997-es Amblin / Sony Pictures-féle MIB "akcióvígjáték" folytatását – természetesen PlayStation 2 DVD-ROM kísérettel, hűen a ferengi Vagyongyűjtés Szabályaihoz. Az Infogrames próbálkozása, ha pontosan nem is, de követi majd a Lowell Cunningham képregényéből készült, Barry Sonnenfeld rendezte film cselekményét: egy szigo-



rúan őrzött ürbörtön csapódott az óceánba, közvetlenül New York mellett – a szerzetest menekülő intergalaktikus bűnözők pedig túlságosan gyorsan szívódtak fel a Földön. Itt az ideje, hogy J. (Will Smith) és K. (Tommy Lee Jones) úgynökök akcióba lépjenek. A termék mint "gyors ütemű, harmadik személy szemézőgéből játszható akciójáték" kerül a polcokra: gyakorlatilag egy "puffants le mindent, ami mozog" jellegű, a Millennium Soldier: Expendable-t mímelő anyagról van szó. Öt epizódon (21 szinten) át kell majd semlegesíteni a ga-



lakituk gonosz – a két főszereplő alapvetően különböző tulajdonságaiban, de ez nem befolyásolja különösebben a játékmenetet. Az ausztrál Melbourne House fejlesztői nem spóroltak az arzenál összeválogatásánál: a filmből ismert J2-es kézi-fegyvertől a Pulsar Blaster-en át egészen az arquilai kézi golyószóróig mindent fellelhetünk. Természetesen azt a bizonyos "villanó bigyót" is (Neuralyser), ami az emlékművek törlésére szolgál. A robbanások és a fényeffektusok már pillanatnyilag is nagyon látványosak. Ahogy a Vagyongyűjtés 1.2. szabálya is kimondja: "Minden, amit érdemes eladni érdemes arra is, hogy kétszer add el."

ANIMAL LEADER

GAMECUBE

Egy rózsaszín kocka stilizált szemmel / szájjal és a meghajított szálaló, szárnyaszerűen csapkodhat lappal. Ilyen alakban láthatunk neki is Saru Brunei / Marigat játéka. A cél egyszerű: el kell páholnunk és fel kell falnunk más, puritán geometriai alakzatokból álló állatokat. Ha sikerül a táplálkozási lánc csúcsára hágunk, mi leszünk a "100 állat királya". Történik mindez egy olyan világban, ami cseppet sem komplexebb, mint



maga a fűhős. Ha a kockanap által beragyogott téglatest-hegyek és a kockavölgyek közt kedvünk támad átgázolni a téglalappatakon, a felvert hullámok is szögletesen érik majd az egyenes partot. Egyeseknek spártai stílus, nekünk kubizmus :) Az elejtett állatok tulajdonságai és textúrája szépen hozzáadódhatnak a miénkhöz: hasonló módon a Rez-hez, a fő hangszly itt is az evolúción van. Példa: a "ligris"-t elejtve egy részünk csikós lesz és lábaink nőnek. Ezután egy óriáskaticával bírkózunk meg, akit felzabolva végül egy szárnyas-lábas, csikós-pöttyös fenevadá válnunk. Hasonló szerep jut a "tenyésztőanyának", ami a szintek végén lenyomott bosszok után nyílik meg. Itt pározhatjuk az állatokat (sajnos az aktus után elpusztulnak, de az utód örökli a szülők minden tulajdonságát). Bár az Animal Leader (Doubutsu Bancho) eredetileg Nintendo 64 játéknak készült, az esély, hogy hozzánk is eljut valaha nem lett nagyobb a Kockára ugrás révén sem – pedig japáni jelentések szerint a játék rendkívül addiktív (ott már piacolt). Mijamotó ugyan nem zárta ki a lokalizáció lehetőségét, de amit hozzáfűzött, az nem túl kecsegtető: "A játékosoktól függ, ha lesz érdeklődés, lesz fordítás is." – tekintve, hogy nem is oly' rég sokan a vizualitása miatt a Rez-nek ESÉLYT sem voltak hajlandók adni... eh, mindegy. A hírszerkesztő játszani fog az Animal Leader-rel. Sőt - ha kell, Japánig evez érte.

SUPERMAN: MAN OF STEEL

XBOX

Tanultunk a hibából – nem keverjük ide Nietzsche-t és Übermensch elméletét, hogy rájöjjünk minden szuperhősök legsuperebbjének titkára. Az 1938-ban született képregénysorozat félénk újságírónak álcázott Superman-je később az amerikai popkultúra egyik bátyja lett; a mai kor gyermeke azonban valószínűleg már a John Byrne által 1986-ban a Man of Steel füzettel korszerűvé gyúrt, megújult Superman-t ismeri (az ötvenes években még úgy definiálták őt, mint aki "gyorsabb, mint a puszkagolyó és erősebb, mint egy lokomotív" – ez persze ma már édeskevés, így a jelen Superman-je pl. pusztá kézzel és legyengülve (!) aprít fel egy tucatot

a világmindenség "leghalásosabb" fájából Dan Jürgens és Kevin Nowlan "Superman VS Aliens" füzeteiben :). Az ősszel megjelenő videojáték-feldolgozás (esetünkben nem összekeverendő a szintén az



Infogrames-től készülő PS2-es Superman: Shadow of Apokolips c. játékkal – az "cel-shaded" grafikával készül és a Warner Kids csatorna rajzfilmsorozata alapján) a jó öreg Lex Luthor és Brainiac 13 urak mesterkedésének fókuszába helyezik a Krypton bolygó utolsó fiát – a két, minden hóját megkent gonosztevé ugyanis el kívánja pusztítani a Földet egy robothadserg segédelmével. A DC Comics és a Circus Freak Studios közös erőfeszítéseinek köszönhetően az akció időnként kilép majd Metropolis-ból és elrepít a képregény sorozat kedvelői számára már otthonos Fantomzónába; de lesz alkalmunk verekedni az űr vákuumában is, fényévekre apró kék planetáinként. Reméljük kedvenc túlsúlyos konzolunkon sikeresebben szerepel majd, mind legutóbb (N64).

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

XBOX, PC

A jövő. Az ember kilépett a galaxisba – egy galaxisba, amin hét másik fajjal kell osztoznia. Bosszantó, hogy a folyamatok terjeszkedésben a planeták ósványi és egyéb javait békésen fosztogató emberiségnek szembe kellett néznie a hozzá legközelebb eső Jaldari és Vellekan fajok hasonló törekvéseivel. Adáz kolonizációs ver-



senyfutás vette kezdetét – a Föld külön erre a célra egy speciális alakulatot hozott létre: Mace Griffin ennek volt tagja, amíg az – belső ember áruhasznának köszönhetően – meg nem szűnt létezni. A StarLancer Dreamcast konverzióját végző Warthog félíg FPS, félíg epikus űrkaland-játéka mögötti inspiráció nem titkolta a Bell / Braben páros alkotta klasszikus Elite. Mikor éppen nem valamelyik űrkikötőben pihenünk / keverjük a bajt, akkor a kedvünkre fejleszthető űrhajónk lézereivel próbálhatjuk megvédeni a szállított csempészárut a hasonlóan pojtas kalózoktól. Meglehetősen értelmes ellenfelek, számtalan megváróháló hajtó és extra, fordulatokkal teli történet... izmos, Tusk névre keresztelt motor, ami lehetővé teszi, hogy a játékmódok közti átmenet zökkenőmentes legyen. Kiadó: Crave Entertainment; megjelenés: ősszel.

CONFLICT: DESERT STORM

PLAYSTATION 2, XBOX, PC

Az Öbölháború poklába invitálnak minden képernyő előtt harcedzett veteránt a brit Bath városá-

ban a Pumpkin Studios "túlélőiből" (2000-ben szüntette meg a részleget az Eidos egy költségvetés-rendező újgyakorlat során) összeállt Pivotal szimulációja. Az iraki konfliktust előidéző 1990-es kuvasi megszállással induló játékban egy négyfős különleges alakulat irányítását vehetjük kézbe; természetesen harcolhatunk formációban vagy választhatjuk a magányos rambózást – csa-



pattársaink irányítását ilyenkor a gép veszi át. Maga a kezelés egyébként erősen emlékeztet a Core Design Project EDEN c. játékában megtapasztaltakra. Harci taktikánkat minden esetben illik majd a környezethez, a napszakhoz ill. az ellenállás erősségéhez igazítanunk – a maximális élethűség visszaadásában Cameron Spence háborús veterán és SAS katona segít a fejlesztőknek, mint technikai tanácsadó. A katonák az RPG játékokhoz hasonlóan fejlődnek majd, a program cselekményeink alapján tapasztalati pontokat osztogat. Megjelenés mindhárom platformon még az ideig; az Xbox és PC változatok multiplayer játékkal lettek kibővíve.

A GBA PAKLI

A verekedős- és boxjátékok állandó vendégei rovatunknak; ebben a hónapban sem lesz másképp. Az Acclaim Entertainment **Punch King** c.



öklölvívása a korábban bemutatott Sadistic Boxing-hoz hasonlóan nagy, színes ellenteleket sorakoztat fel boxkesztyűnk látószögébe. A Full Fat fejlesztette játékban a 18 riválist karrier játékmódban is sorbaszapolhatjuk, a sokoldalúságról a játékos-szerkesztő igyekszik gondoskodni. A link bábeles multival kiserelt bunyó tavasszal érzek. Szintén színteróban szökdécselést szállít a Konami **K-1 Pocket Grand Prix** c. kicikbox játéka. Március 14.-től kalapálhatjuk el 14 "super-deformed" ellenfelelünk (rekapituláció: SD = nagy fejek, apró testek) 6 különböző játékmódban. A Namco már otthonosan mozog a GBA színpadon: Ők a **SoulCalibur 2** és a **Tekken Advance 2** (megjelenés: május) bejelentésével szándékoznak kütni belőlünk a tavaszi pilledtséget. Szívesen közelünk volna képeket, de a címek közzétételén kívül pillanatnyilag semmit nem tudni róluk. Hogy az utóbbi gondolata a mérsékelt japáni fogadtatásnak vagy a lelkes nyugati kritikáknak köszönheti megszületését, egyelőre rejtély – mi az előbbiben reménykedünk; egy amolyan "valójában ezt akartuk csinálni előző alkalommal" kiadásban. A második Calibur természetesen linkelhető lesz a GameCube változattal. Hasonlóan a testi sértesekhez, a moziáglerek és a sikeres konzolos játékok GBA átiratai is egymást topassák: a THQ készíti a **Star Wars: Episode II – Attack of the Clones** játékot.

Nekivághatunk a vesztélyeknek mint Anakin Skywalker, Mace Windu vagy Obi-Wan Kenobi; odacsaphatunk a második fejezet Jango Fett-jének vagy a gonosz Dooku grófnak. Megjelenés az amerikai filmpremierről párhuzamosan. A TDK Mediactive a Shrek-et nyúzza – félre az útból, Mario Kart klón érkezik **Shrek Swamp Kart Speedway** címmel. 16 pálya, 8 versenyző, 4 rejtett karakter, link kábel támogatás, március 20.-i megjelenés. A Universal Studios-tól Ubi Soft-os barátaink vásárolták meg a Múmiából készült rajzfilmsorozat jogait – a Warner Kids csatornán futó **The Mummy: Animated Series** ősszel érkezik; a Digital Eclipse pedig Kermit-et (Brekí) és barátait hozza el márciusban, flipperesztial alakban: a **Muppet Pinball Mayhem** négy, értelemeszerűen Muppet témájú asztali tömörít egyellen cartridge-re. Forgalmazó: New KidCo. A Metro3D a SNES / MegaDrive kincsesládában katorászott és amit megjeltek, az az

Aero the Acrobat volt – az egykoron népszerű bőregér bőrébe bújva lehetőségünk nyílik majd újraélni a platformkalandokat. Az Atomic Planet direkt konverziója júniusban válik elérhetővé. Hasonló tervrajzot (SNES, MegaDrive, Saturn, PC változatok) követ a Majesco keltetőgépből az **Eelworm Jim 2**, amin a moszkvai Super Empire csapata végzi a végző simitásokat. Dave "Shiny" Perry ugrabugráló kukacának az eredeti hat pályán kell majd keresztülverekednie magát – tavasszal. A Sennari Interactive augusztusban befutó **Driver 2** átirata az eredeti PlayStation változatot szállítja majd le, köszönhetően a fejlesztő döntésének a raycasting technológia mellett (hasonló motor hajtja a Doom-ot, az Ecks



vs. Sever-t vagy a Dark Arena-t is GBA-n) – négy városban kell majd fogócskázunk a rendőrökkel, Tanner verdóján szemmel láthatóak lesznek a sérülések. Az Infogrames kiadásra kiszemelt hordozható játékban természetesen a digitalizált hangok mellett akár négy játékos által játszható multiplayer is lesz. Ugyanígyen cipében jár a Midway-féle **Spy Hunter**, ami a régi GBC kémvadással ellentétben nem az eredeti játéktérmi játékok, hanem a tavaly bemutatott PS2 felújítást próbálja utánozni – júniusban. A Namco populáris PS RPG-je, a **Tales of Eternia** is kap majd egy szép egyenes átiratot, kíváncsian várjuk az első képeket és a további részleteket. Ebben a másodpercben csupán az ideji megjelenés az ideláncolható információ. A **Downforce** a Titus koháiban pirul, a májusban megjelenő PS2 supercart autóverseny (7 játékmód, 14 gépjármű, 21 pálya, 8 lokáció – Las Vegas, Hong Kong, Sydney...) szükségszerűen átesik egy GBA konverzió is. **Sabrewulf!** Az N64-es "Banjo-Tooie"-ban Sabreman delfinlovaglásról áldomott – nos azóta a vízi emlősből Játékkocka, a következő



zöld generációs Sabrewulf-ból pedig hordozható kaland lett. Sabreman vagy kincsvadász, a kincsek pedig a sunyi Wulf birtokában vannak. A



cél egyszerű: elcsenni a kincset, majd nyomás vissza a bázisként szolgáló sátorba. Menekülés közben nem árt majd elbábrálni az interaktív környezettel egy kicsit – a csapdák és útakadályok sikerrel állíthatók meg a nyomokban lihegő Wulf-ot, akinek aktuális pozícióját egy üveg "kép a képen" effektus segítségével figyelhetjük. A Rare zenéi, eredetileg Spectrum-os játéka még az idén igyekszik majd megjelenni. A májusi Pokember mozi öröme bejelentett **Spider-Man: The Movie** is hordozhatóvá zsugorodott, az Activision platformjátékát a Digital Eclipse fejlesztő – egyelőre nem sok különbséget sikerült kiszűrniük ez és a korábban megjelent Spider-Man: Mystery's Menace között. A "hohó, adjuk el még egyszer!" receptet szigorúan követi a Universal és a Konami is – előbbi a **Spyro: Season of Flame** c. játékkal (fejlesztő ismét a Digital Eclipse, megjelenés a 3. negyedévében), ami a két új játszható szereplő és az átpolozott grafikán kívül egy az egyben Season of Ice; utóbbi rögtön két játékkal. Ez érdekesebb a dalamos című **Castlevania: White Night Concerto**. 1740-ben járunk (időrendileg Simon Belmont után de még Richter Belmont előtt), hősiünk Jeust Belmont, aki a Belmont és Belnades család sarja (a Belnades családát Sypha Belnades kisasszony képviselte a Castlevania III idején) és akinek sorsa természetesen a bajszösszeakasztás Drakula gróffal. Jeust cimborái, Maxim Quincin és Liddy Erlanger (színtelen játszható szereplők lesznek) ugyanis eltűntek – minden jel arra mutat, a vérszívó nemes főkapitány csattoltak az események hátterében. Ayami Kojima, a Symphony of the Night mágistói művész tervei a karaktereket, a producer pedig maga Koji Igarashi lesz, aki azt is megszűnt: ez még mindig nem helyettesíti azt a bizonyos PS2 játékot, amit megígérték. A Japánba június 6-án érkező anyagot természetesen nem sok különbözteti majd meg a Circle of the Moon-tól, de sebből – a kontrasztos mindezzel emeltek. A kevésbé érdekes a **Frogger: The Great Quest** – ezt is Vicarious Visions csiszolagja (a Tony Hawk 2 GBA és az előbb említett első Spider-Man fejlesztői). A tavasszal betoppanó játék a PS2 eredeti fosztja meg a harmadik dimenziótól. A cilinderről februárban kiugrott még két tenisz játék bejelentése is – a **Davis Cup** (Ubi Soft) májusban, a **World Tour Tennis** (Sennari Interactive) augusztusban jelenik meg; mindkettő négy játékos támogatással. Végül még két Sennari játék: az **Aegis: The Awakening** egy jobbról balra görgő akcióplatform lesz, hasonló a Castlevania / MegaMan sorozatokhoz. Lash és Zhen (mindkét hős megtestesíthetjük majd mi, vagy a link kábel másik végén lógó felebarátunk) Aldara ostrom alatt álló városban indulnak a Jadin zhal név megmentésére, kórházba küldve utóközben néhány száz elemetáris mágiával felszerelt ellenfelet. A másik játék egyelőre névtelen (**RC** néven ismert, de az ugye csak a "radio controlled" rövidítése): az \$59.95 árú csomagból a szoftveren kívül egy játékautó és egy, a link kábel portjába csatlakozható rádióadó hull majd ki. Az autót ezután a GBA-val parancsolhatjuk a szoba egyik sarkából a másikba – vagy irhatunk egy rövid utasítást is (max. 40 léptet tudunk tárolni), amit az apró járgány becsülettél el is végez – majd az ősszel. Utolsóként maradt a Capcom márciusi Shantae c. akció-zenes-táncos játéka, ami a világtörténelem

első "bi-kompatibilis" GBA játéka: a kasszeta ugyanis jól fogja magát érezni egy GBC-ben is, de a GBA-ba talva egy teljesen más élményben lehet részünk – plusz színezés és grafika, új játékmódok, titkos karakterek.

MAZSOLÁZÓ

Sajnálatos emberi mulasztás történt az előző hónapban: az elkövető – ki lenne más – az a munkatársunk, aki februárban az utolsó nap kezdett "gályázni". A Minoru Arakawa visszavonulásától beszámoló hír mellé került fotón természetesen nem Yamauchi úr, hanem az elköszönő Arakawa úr mosolyog.

A SEGA szereti a Sony-t. Egyetlen évvel ezelőtt ez még hihetetlennek tűnő kijelentés lett volna, ma azonban valóság. A játékgyár ideai fejlesztéseinek 50%-a célzóta meg a PlayStation 2-t, a másik fele megoszlik az Xbox, a GC és a GBA között. Itt talál majd otthonra számos Mega Drive és Saturn klasszikus "újraírás" is – hogy milyen formában (direkt konverziók? kompilációk? felújítások? folytatások?) arról az ideai E3 látogatói tudnak majd elsőként. Egy NIGHTS folytatás rendelt.

Sajnos a hivatalos Konami MGS2 "cserefigurák" kizárólag Japánban kerülnek forgalomba. Természetesen jelöltlen dobozokban lesznek árusítva, azaz a vásárló gyakorlatilag zsákbakacsát vesz. Miután már elképesztő mennyiségű figurát halmozott fel otthon, meg sincs meg a teljes sorozat – színe lép majd a cserebe a haverokkal (vagy a teljes árukészlet felvásárlása – ez Gandalf jól bevált módszere). Az itt bemutatott sorozat 15 darabból áll – a képen látható 7 figura fém változata és egy rejtett, ritka (valószínűleg Ninja) teszik teljessé a kollekciót. Aki nem bír ellenállni a kísértésnek, a HobbyLink Japan online boltcskáijában (www.hlj.com) kezdheti a betakarítást: a figurák darabja 500 yen. Ha már itt tartunk: "virtuálisan" már négy és fél millió Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty talált



gazdára a világon, hiszen az európai előrendelések száma elérte a másfél milliót. Ma minden igaz, a lap standokra kerülésének pillanatában már olvasóink is fellelhetik a magyar boltokban, a március 8-ra kiűzött megjelenés ugyanis biztosnak látszik. A Konami ezzel elcsente a Square tizedik "Utolsó" Fantasy-jének koronáját (ami, mint tudjuk eredetileg "Végso", azaz Ultimate szeretett volna lenni – csak nem volt készűl szótár), mint a legeladottabb PS2 játék. Csak a rend kedvéért: "Kemény Kigyó" előző kalandjából 6.6 millió kelt el.

Komolyan veszi a Sony a sokat emlegetett online offenzíváját: a februárban tartott "PlayStation Meeting 2002" keretén belül Ken Kutaragi elnök és Akira Sato alelnök olyan dolgokról számoltak be, melyek minden kétséget eloszlatnak. Az áprilistól életre kelő PlayStationBB (BB = Broadband)

Japán négy legnagyobb Internet-szolgáltatójával koprodukcióban indul: a Fujitsu Nifty, a NEC Biglobe és az NTT-BB csoport két hálózatának (OCN és Plala) becserkészésével gyakorlatilag az ország 70-90%-nak broadband infrastruktúrája készen áll majd a PlayStation 2 játékra. Tekintve, hogy a HDD / Ethernet adapter csomag szerény havi 1,000 yen-es áron (\$7) már bérelhető lesz, a siker látszólag nehezen elkerülhető (függetlenül Kutaragi azon megjegyzésétől, miszerint "a televíziók képernyője nem alkalmas a HTML oldalak precíz megjelenítésére"). A bejelentett "beazonosítható" játékok listája: **Squaresoft**: Final Fantasy XI; **Arika**: The Dungeon of Doruaga; **Capcom**: Auto Modellista, Biohazard Network (Resident Evil Network); **Genki**: Tokyo Highway Battle Online (Tokyo Xtreme Racer Online); **Koei**: Nobunaga's Ambition Online; **SEGA**: Guru Guru Onsen PS2, Hundred Swords; **Success**: Shogi Dojo 24, Soreyuke! Karaoke Heaven; **SCi**: Kuma Uta (Bear Song), Gran Turismo Online, Minna no Golf Online (Everybody's Golf Online / Hot Shots Golf Online), Arc the Lad Online, Majibu Ribbon (korábban Vib Ribbon 2; ugye mindenki emlékszik a Parappa papa, Masaya Matsuura drótyuszijára?); **Hudson**: Bombberman Online; **From Software**: Armored Core Sigma; **Namco**: Clockwork Online, Project Venus (a – sajnálatos módon – kizárólag Japánban megjelent Seven: Moromus's [Lacemorse's] Cavalry Corps c. RPG egyenes folytatása). Természetesen sok más, jelenleg embrionális stádiumban lévő anyag körül is megindultak a találgatások: a SEGA egy autósversenyt (SEGA GT Online? SEGA Rally Online? A korábban Dreamcast-ra bejelentett Daytona USA 3? Nem tudjuk.), a Namco egy repülés-lövöldözés játékkal (netán egy Ace Combat Online?), a Tecmo pedig egy – a Vörös Bolygón játszódó – akció-kaland-játékkal száll majd be az online üzletbe (érdekessé az azért, mert Tomonobu Itagaki, a Team Ninja [DoA sorozat] Xbox evangélistája korábban nyilvánosan is "múlt generációs" konzolnak nevezte a PS2-t). A legnagyobb port természetesen a Capcom Resident Evil bejelentése kavarta fel... hiszen a cég pontosan két nappal korábban cáfolta azokat a híreket, melyek a sorozat GameCube exkluzivitását kérdőjelezték meg. Bennünket igazán nem lepte meg: a Capcom néhány nappal a GC japáni kiadása előtt jelentette be a kizárólagosságot; majd kb. egy héttel a fiasok után Bill Gardner (Capcom USA) már ezt nyilatkozta: "Ha a Nintendo nem mutat fel magas eladósokat, újra kell gondolnunk a Resident Evil ügyet."

A Nikkei Electronics magazin a piszkos anyagi oldalt piszkálja: hasonlóan a japáni i-Mode mobiltelefonok díjszabásához az árak a szolgáltatótól (ISP) függenek majd. Ez havi 500-1,500 yen körül várható; a csatlakozáshoz szükséges felszerelési bérletük, megvásárolhatjuk, vagy havi részletekben törleszthetjük bármelyik szolgáltatótól. A legérdekesebb dolgokat azonban egészen mostanánk sikerült lepel alatt tartani. Először is: a Sony a DigitalTaco TiVo technológiáját felhasználva a PS2 merevlemezét digitális videofelvétékként is felhasználható kívánja tenni. Másodszor: a Sony a PlayStation 2-t az asztali DVD lejátszóba is integrálni szeretné. Hmm. Egyesült Államok? Amerika továbbra is hallgat. A PlayStation Underground ugyan megkezdte a hálózati tesztelését (www.psuhelatest.com), de a kiadók továbbra is csak az online játékaik áthelyezésével vannak elfoglalva. Ilyen sors jutott a TimeSplitters második részének is, ami abban a pillanatban, hogy online játékmódokkal bővült, máris átkerült az "minden pillanatban megjelenhet" kategóriából a "Karácsony 2002" csoportba. Hogy mi van Európával? Azt csak a Szent Biblia szerzője tudja. Magyarországról pedig még őt is felesleges foggatni. Ez van.

Február vége a listák időszaka volt a Sony-nál – közkincsé tették a közeljövőben PlayStation 2 platformra készülő játékok terjedelmes listáját is. Szemezgettünk, a teljesség igénye nélkül. **Namco**: Ninja Assault (fénypisztolyos SEGA koprodukció), Axis, MotoGP3, SoulCalibur 2 (au-

gusztusban), Ridge Racer 6 (novemberben), Tales of Destiny II (a "valódi" Tales of Destiny II, nem az átnevezett első rész), Seven II, Time Crisis III; **SEGA**: Virtua Tennis 2 (mi az amerikai, Tennis 2K2 nevű DC változatot tesszük); **SCi**: Ape Escape 2, Fantasia for Couples (az egyik legsikerültebb euro "launch" cím remixe), Arc the Lad: Spirits of the Dead Dusk (aka Seirei no Tasogare – RPG, a negyedik fejezet), XI Explosion (Devil Dice: Explosion); **Capcom**: Clock Tower 3; **EA**: Harry Potter & the Secret Room / Chambers of Secret, The Lord of the Rings, James Bond 007 in... Phoenix Rising; **Enix**: Star Ocean 3: Till the End of Time; **Konami**: World Soccer Winning Eleven 6 (a "We Will Rock You" ill. "We are the Champions" Queen nótákkal a korongon), Gensho Suikoden III. Kivétel nélkül az idén jelennek meg. A DMA irodából is kiszivárgott egy apró infomorzsza: lázas munka folyik a negyedik Grand Theft Auto-n, de a 2003-ban esedékes folytatásig illegálitásban lehet majd vonulni a GTA3 készülő "kiegészítő" lemezével: Grand Theft Auto Miami. Kubai maffia, drogcsempészet, napsütötte homokos partok – karácsony tájékán.

Idén is megrendezi a SEGA a GameJam-et, kettes sorozatszámával. Aki március 30. és 31. között esetleg a Tokyo International Forum környékén jár, ne felejtse el benézni – a belépés ingyenes. A hagyományokhoz híven az exhibíción leplezik majd le a készülő SEGA játékokat – a tavalyi, Dreamcast orientált kiállítás után értelem szerűen idén a PS2, GC, GBA és Xbox játékoké lesz a főszerep. A Dorimokasztásokat egy Sakura Taisen 4 buli próbálja majd vigasztalni.

A hazai Dcések pedig egy új DreamSNES revízióval vizsgálatolhatnak (v0.9.6). Marcus Comstedt, Peter Bortas és Per Hedbor népszerű Super Nintendo emulátor konverziója jelentős sebességnövekedéssel, fénypistoly (SuperScope) támogatással és a Valentin-napi kiadás legutolsó hibáinak kijavításával bővíthetkedhet. Már a SuperFX chipes játékok (pl. az esszenciális Yoshi's Island) is futathatók lettek. Letölts: <http://mc.pp.se/cd/dreamsnes>; vagy azonnal legyérthető CD image-ekért lásd a www.console-vision.com archivumát.

A PC Format (természetesen nem a magyar kiadás) tavaly szeptemberi számában láttak napvilágot azok a spekulációk, miszerint a Microsoft a közeljövőben egy "bővített" Xbox kiadását tervezi, HomeStation néven. A HomeStation körüli internetes szöveg januárban újra felerősödött: a pletyka szerint nagyobb merevlemez, kábelmentes konnektió és digitális képi-ill. hanggröztítés is szóba került. A pletyka szerint – mivel a Microsoft a Reuters hírgyűnkésén keresztül cáfolta, hogy létezne "HomeStation" vagy bármilyen hasonló projekt.

Platinum játékok Európában. Az első PlayStation-on hatalmas sikert aratott (több, mint 50 millió Platinum játék talált gazdára a Szürken) hivatalos, Sony-féle "olcsó" kategória most átgűrűzt a fekete manolitra is: március elsőjén már kilenc játékot vihetünk haza – megközelítőleg – féláron. A teljes lista: Crazy Taxi, Dead or Alive 2, F1 2001, Gran Turismo 3 A-Spec, Oni, Red Faction, Star Wars – Starfighter, Tekken Tag Tournament és TimeSplitters.

Ideiglenesen "kitiltották" a berhelők körében igencsak népszerű Lik-Sang-ot (Hong Kong) az Államokból – egészen pontosan az amerikai vámhatóságok meghatározatlan időre blokkolnak minden szállítmányt, ami az említett cégtől érkezik, tájékoztatott a WIRED magazin. "A vámhatóságok nem tudják pontosan, melyik termék importja illegális és melyiké legális – amíg nem kapnak egy pontos listát, nem engednek az országba semmit." – mondta MacMackin úr, a UPS (futárszolgálat) szóvivője. A Lik-Sang kínálta portéka számos esetben sérti az érvényes szerzői jogi törvényeket (lásd modchip-téma előző számunkban).

PORTPARÁDÉ - ASZALVA

| Mi? | Honnan? | Hová? | Mikor? |
|---|-----------|-------|-------------|
| Driven | PS2 | GC | Március |
| Rally Championship | PS2, Xbox | GC | 2003 |
| SEGA Soccer Slam | GC | PS2 | Ősz |
| Smuggler's Run 2 | PS2 | GC | 3. negyedév |
| Star Wars - Knights of the Old Republic | PC | Xbox | Karácsony |
| The Thing | PS2, PC | Xbox | 3. negyedév |
| Top Gun: Combat Zones | PS2 | GC | Nyár |
| UFC: Throwdown | PS2 | GC | 2. Negyedév |



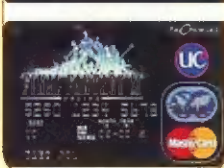
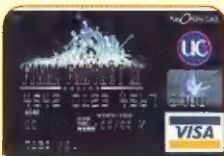
Az NPĐ csoport közzétette 2001 legsikeresebb (= legtöbb példányban eladott) játékaiknak listáját (amerikai piac) - ha már ennyi lista szerepel ebben a hónapban, elfér békében ez is. Íme:

| Helyezés / Cím | Platform | Kiadó | Kiadás | Ár |
|----------------------------|----------|------------|-----------|---------|
| 1. Grand Theft Auto III | PS2 | Rockstar | Okt.'01 | \$50.33 |
| 2. Madden NFL 2002 | PS2 | EA | Aug.'01 | \$49.62 |
| 3. Pokémon Crystal | GBC | Nintendo | Júl.'01 | \$29.24 |
| 4. Metal Gear Solid 2 | PS2 | Konami | Nov.'01 | \$48.57 |
| 5. Super Mario Advance | GBA | Nintendo | Jún.'01 | \$29.85 |
| 6. Gran Turismo 3 A-Spec | PS2 | Sony | Júl.'01 | \$49.70 |
| 7. Tony Hawks Pro Skater 3 | PS2 | Activision | Okt.'01 | \$47.82 |
| 8. Tony Hawks Pro Skater 2 | PS | Activision | Szept.'00 | \$28.83 |
| 9. Pokémon Silver | GBC | Nintendo | Okt.'00 | \$29.17 |
| 10. Driver 2 | PS | Infogrames | Nov.'00 | \$29.52 |

Forrás: NPĐFunworld TRSTS Video Games

A szerzői jogok megsértése címén kapott a SEGA és reklámügynöksége (Leagas Delaney) is meghívót a bíróságra az oregoni Nike-től. A panasz szerint a SEGA NBA 2K2 televíziós hirdetése egy az egyben ("képkockáról képkockára") a Nike Michael Jordan-nel készült "Frozen Moment" c. reklámjának (1996 és 1997 között volt sugározva) közzétételét - jelentette a Reuters. A Nike a reklám azonnali levételét követeli az amerikai TV-csatornákról ill. kárterítést - minden eladott játék után. Ez utóbbi szerintünk erős puffanással fog végződni egy bizonyos ló másik oldalán.

A jól megszokott játékmotívumokkal kipingált japáni telefonkártya-láz mellé most a Square / DigiCube / UC Card trió speciális Final Fantasy XI PlayOnline hitelkártyákat is felsorakoztatott, Mastercard és Visa ízesítéssel. A kártyák természetesen egy marék kellemes tulajdonsággal kényeztetik el a fanatikus Final Fantasy rajongókat: a folyamatos vásárlások pontokkal jutalmaznak, amiért akár 6,000 yen értékben kaphatnak ajándékokat - egy Final Fantasy XI póloért "csupán" 100,000 yen-t kell költenünk :). Remek alkalom pl. a Fossil



(http://www.fossil.com/LandingPages/FinalFantasy.asp?Tier1=) korlátozott példányszámban gyártott (1000-1000 darab) "A harc szelleme" korábbi: a Deep Eyes óra (hivalkozási szám: U2042) ára \$125, a Phantom óráé (U2043)



\$130. A háttérben a tárolásra alkalmas díszdobozok láthatók. Egy utolsó FF hír: a több mint egy éve bejelentett Final Fantasy VII, VIII és IX PS2 felújított projekt-jét sajnos a Squaresoft meghatározatlan időre lefagyaszította :).

Lakberendező szoftver érkezik a Victor Interactive jóvoltából: a Let's Make My Home for PlayStation 2 április 25-én jelenik meg. A gyors belsőépítészeti kozmetika után már hajigálhatjuk is be

a látványos 3D térbe a bútorokat egy egyszerű kezelési felület segítségével - több, mint 2,000 különféle bútor és kiegészítő áll majd rendelkezésére; a legtöbb persze márkás és sajnos kizárólagosan japáni cucc: a Mitsu Home bútorai, Seiko falórák, a teljes Matsushita (Panasonic) / RCA (Thomson) Hi-Fi katalógus, Kokuyo bútorok, Toto fürdőszoba-felszerelés.

Veszélyes vizekre sodródott a Sony jogászainak ladija: a Messiah múlt havi keresztre feszítése után most Ausztráliában próbálkozik - pert indítottak Edward Stevens ellen, akinek itt a ChannelTechnology-hoz hasonló vállalkozása volt. Az Ausztrál Fogyasztóvédelmi és Versenyhivatal (ACCC) kökeményen reagált: bíróságon támadják a Sony-t, sőt - a DVD régiókódolással szülő nemzetközi szerződést is. A per áprilisban kap jogorvoslatot - a témával azonban már számos nemzetközi anti-tröszt hivatal és az Európai Unió szakemberei is foglalkoznak. Allan Fels (ACCC): "Ha létezik megállapodás a mozistúdiók között a világ régióira osztásáról, akkor az a megállapodás törvényt sért." Amen.

A Hollywood Reporter továbbra is ontja a játékból készülő filmek bejelentéseit - a legutóbbi négy közül kettő érdekes, kettő pedig pusztán a jól bevált kapitalizációs céllal született :). A Namco teljesen számítógépes grafikával készülő Xevius mozija igazán nem meglepetés: a cég ilyen rövidfilmekkel viszi ha évről évre az Ars Electronica / SigGraph jellegű megmérettetések díjait. Amitől különleges lesz: ezt a hírek szerint végre nem csak egy maréknyi látogató tekintheti majd meg - nyáron állítólag bemutatják a japáni mozik is. A történet pontosan követi a hősről szóló történetét - 10,000 évvel ezelőtt az emberiség egy magasan fejlett civilizációt alkotott, ami nyomtalanul pusztította el önmagát. A túlélők az űrben kerestek menedéket... gyorscsévélsé előre...

2150. Az emberiség benépesíti a Naprendszer, a Jupiter környékén azonban felfedeznek valami kellemetlenül ellenséges, ősi erőt... második kuncsaftunk a múlt hónapban már bemutatott Don Bluth és barátai. A phoenixi főhadiszálláson lázasan folynak a munkálatok egy egész estés Dragon's Lair rajzfilmen, ami jó: ez mindig inkább rajzfilm volt, mint játék. A \$30 milliós költségvetéssel készülő animáció forgatókönyvét most fejtezte be Robert McFarlane - vigan mesélte, hogy a film a játékok előzménye lesz - az ifjú Dirk korai kalandjait követhetjük majd figyelemmel. John Hoffman és John Lakey eredeti története kerekesebb képet fest Mordroc-ról a gonosz varázslóról és a szexi Daphne hercegnőről is. 2003-ban ballaghatunk a bemutatóra, akkor ünnepli ugyanis a jelenleg születésének 20. évfordulóját. Bluth állítólag hasonló terveket szövöget a Space Ace körül - "Már a Titan A.E. után szívesen megcsinálnék volna". Egészen 2005-ig várunk kell majd a Namco / Giga Communications / Crystal Sky Productions (a Paramount régi ügyfele) Tekken mozifilmjére. Korábban már készült egy anime vereskedő sorozat alapján, de úgy tűnik ez nem elég. Rendező, szereplők, forgatókönyv egyelőre

mind-mind ismeretlen; egyedül az bizonyos, hogy a jogok \$60 millió ellenében kellek el. Végül a State of Emergency közben is bedarálhatunk majd néhány kiló patogatott kukoricát, hisz azt is felkapta a New Line Cinema ill. a Zide / Perry Entertainment (Amerikai Pite). Damian Shannon és Mark Swift adaptálják vászonra - ezt 2004-ben plakátolják majd ki.

Európa is megkapja a maga kis Gran Turismo Concept-jét, Gran Turismo Next címmel. A különbség csupán annyi, hogy ebben európai prototípusok kapnak majd helyet. Ennyit tudunk meg, egyellen szóval nem többet. Megjelenés: második negyedév (az áprilistól június végéig tart :), 2002.

A tokiói AOU Expo 2002 kiállításon debütált a Triforce - a Namco, a SEGA és a Nintendo kö-



zösén fejlesztett, GameCube-központú játéktérmi alaplapja. Míg a Nintendo emberei szerint a lap közelebb hozza majd a játéktérmi és konzoljátékokat, a Namco és a SEGA emberei szerint a játékok GC konverziója minden, csak nem egyszerű - ez egy tisztán arcade architektúra. Reméljük, a Nintendo optimizmusa nem légből kapott (a technikai dokumentációt még nem volt alkalmunk szemrevételezni) - a GameCube felcserepedésében komoly szerepet kaphat egy ilyen lehetőség - ahogyan történt ez annak idején a Naomi / Dreamcast románc esetében. Az alaplap a hírek szerint képes adatot fogadni hagyományos ROM készletből, a GC mini-DVD formátumáról és a SEGA GD-ROM lemezeiről is.

A vibrációs funkciókkal ellátott kontrollereken figyelemztetést kellene feltüntetni, hiszen azok rendszeres és hosszan tartó használata rongálja a kéz idegeit - figyelmeztettek a brit orvosok a Reuters hírügynökségnek keresztül. A publikáló Dr. Gavin Cleary és kollégái a londoni Great Ormond utcai Gyermekkorházban 1985 óta vizsgálják a videojáték-perifériákhoz kapcsolódó betegségeket - a figyelmeztetést egy 15 éves fiú esete ihlette, akinek szimptomája: karja és keze a kontrollerele vibrációjának üteméhez hasonló természetellenes rezgéseket produkál.

A Ballantine Books a Del Rey könyvkiadóval közösen "irodalma" kíván publikálni az Xbox-hoz. A megállapodás értelmében a Del Rey kizárólagos jogokat szerzett, hogy könyveket adjon ki a Microsoft Game Studios fejlesztette játékok alapján: papír, audio- vagy akár elektronikus formában. Összel máris érkezik három regény: az első az "Unseen" sötét világába kalauzol, a második a "Crimson Skies" légiakadémiá közé repít, a harmadik pedig a "Halo" harcaiba enged bepillantást. Az együttműködés tavaly novemberben indult - akkor jelent meg Eric Nylund "HALO: Fall of Reach" c. kötete, ami mint "hivatalos előzmény" osztatlan sikert aratott a játékosok körében.

Meghatározatlan időre kivonul a játékipar csatamezejéről a Heartbeat, az Enix híres Dragon Quest (Warrior) sorozatáért felelős fejlesztői csapat. A nevükhöz egészen pontosan a III., a IV., a VI. és a nemrég bemutatott VII. epizód költözik. A kérdés tehát már nem csupán annyi, mikor; de az is - kitől jön a nyolcadik szerepjáték?

A GamePro magazin sorszája ki olvasói között a híres Utolsó Dreamcast-ot. A tavaly bejelentett

"Utolsó" nem készül majd tömör aranyból (ahogy azt az internetes fórumok látogatói gyorsan elhitették egymásnak), egyszerűen alá lesz írva az összes nagy (amerikai) DC fejlesztő által és 55 amerikai SEGA játék jár mellé.

Február 20.-án került sor a Square Sounds / Tokiói Filharmonikusok "20020220 Music from Final Fantasy" koncertjére. Több, mint ötszázan



voltak kíváncsiak a hangversenyre, a bejáratnál a sor nem sokkal a kezdés előtt még kb. másfél kilométer hosszán kígyózott. A megközelítőleg 90 perces előadás a Final Fantasy VIII liberi Fantáziával vette kezdetét és a klasszikus Final Fantasy témával zárult, amit részben a diszvendégként jelenlévő Nobuo Uematsu vezényelt. Kar-mester: Taizou Takemoto. Narráció: Masakazu Morita és Mayuko Aoki (Tidus és Yuna japáni szinkronhangjai). Ének: Emiko Shiratori (Melodies of Life) és Rikki (Suteki da ne). Zongora: Aki Kuroda. Gilár: Kiyotsugu Amano. Színpadra alkalmazta: Shirou Hamaguchi. A hagyományokhoz hűen természetesen hamarosan megjelenik majd egy "Live Concert CD" is, a DigiCube hálózaton keresztül.

Valaki magasan a felhők felett meghallgathatta a múlt havi Mazsolázó nyalogását: a Mega Enterprise képviselőit az AOU kiállításon faggató újságírók megtudhatták, hogy az ott bemutatott Metal Slug 4-ből nem készül házi változat. Ellenben az SNK Neo-Geo bejelentette a Metal Slug ötödik (!) részét azzal a rövid kommentárral, hogy ez nem kerül játéktérmebe: egyenesen és kifejezetten konzolra készült.

"Kend a hajadra a GBA-dat!" - lehetne a reklámszlogen. A Takara GameBoy Advance alakú



flakonokban értékesített samponja a ragyogó, egészséges haj záloga... \$9 per darab áron. Köszönjük neked, Mario!

A Mainichi Shimbun értesülései szerint az SCE tovább csökkent a PlayStation 2 árát Japánban. A jelenleg 29,800 yenes áron kapható konzol hamarosan a Nintendo GameCube-bal azonos áron, 25,000 yenért lesz megszerezhető (egy Xbox-ért most 34,800 yen-t kell legombolnunk). Az SCE képviselője mosolyogva csak annyi kommentárt fűzött a dologhoz: "A gyerekek számára is elérhetővé válik majd". Hasonló radikális árcsökkentés várható az Egyesült Államokban - kémnadaraink azt csiripelték, a bejelentés az E3 kiállításon arat majd tapsvihart. Európa szokás szerint hátul kullog: de remélhetőleg még az idén megkapjuk mi is, ami jár nekünk.

reiker@eigo.co.jp

Mindenki tudja rólam, hogy imádom a klasszikus japán RPG játékokat. Ezért aztán mikor egy japán szerepjáték kerül a kezembe, nem állhatom meg, hogy ne tudjak meg róla mindent. Ebben a hónapban is ez történt, hisz az Arc the Lad egy nagyon érdekes és izgalmas játék. Akik kicsit járatosabbak mondjuk a neten, azok

GYŰJTEMÉNYBE VELE!

bé vált, így egy kiegészítő epizód is napvilágot látott a második részhöz, Arc the Lad Monster Game with Casino Game címmel. Ez a profi harcosok számára jelentett kihívást, hisz lényegében felturbózott szörnyek ellen kellett küzdenünk. A következő állomás az Arc the Lad életében '99 októbere volt, mert ekkor jelent meg a harmadik rész. Ez tovább folytatta az első és a második epizódban megismert sztorit, ám részben szakított a klasszikus 2D-s megjelenítéssel, hisz a terepek már poligonosak voltak, ám szerencsére a karakterek megmaradtak 2 dimenzióban. Ez a rész már csak két CD-re fért fel és

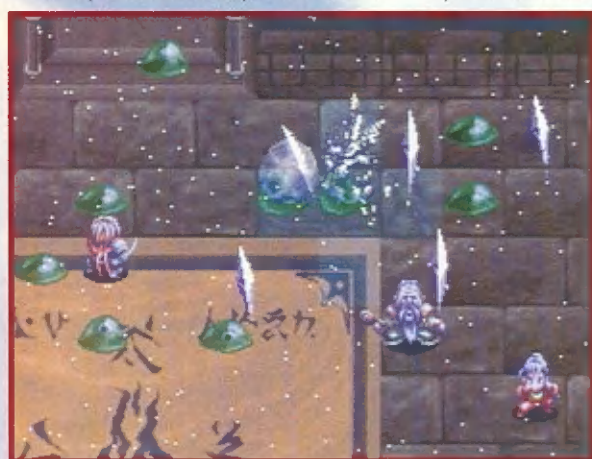
hosszúságában is überelte a többi. Az első kb. 40-50 óra alatt lehetett megcsinálni, a második már jóval hosszabb volt, hisz 60 óra körüli volt a játékidő, míg a harmadik megoldása már 60-80 óra között van! Ötletes, hogy a történet mindig folytatása volt az előző résznek, például a folytatásokban mindig be lehetett tölteni az előző részből a mentett állásunkat! Így egyfolytában találkozhatunk régi szereplőkkel és egyre jobban megismerhetjük az Arc the Lad világot. Bizonyára ha RPG-ra

mondjuk valaki arra vállalkozik, hogy mind a három részt végigjátssza, akkor készüljön egy 150 órás teljes kikapcsolódásra, s akkor még nem is játszott a kiegészítő lemezekkel! Jól hangzik, nem? Ez a kollektció, ha minden igaz valamikor idén tavasszal

(talán márciusban) jelenik meg, persze az egy más kérdés, hogy mind a hat lemez eljuttat-e hozzánk. Szóval ez az az apropó, ami miatt most foglalkozunk a sorozat legelső részével. Még mielőtt belevágnék felhívnom a figyelmeteket, hogy a teszt a legelső japán változat alapján készült, így lehet, hogy lesz némi eltérés az angolhoz képest. De sebai, mert terveink között szerepel, hogy a teljes trilógiáról írni fogunk az elkövetkező hónapokban (remélem időközben majd megjelen az angol verzió is), így van valamilyen változás (akár tartalmi, akár grafikai), akkor azt mindenképpen meg fogom említeni a későbbi tesztekben. Hogy a távolabbi jövőről is tegyek némi említést, készül már a negyedik rész is, természetesen PS2-re. Még nem lehet tudni, hogy folytatása lesz-e az eredeti történetnek, vagy egy új sztorit dolgoz fel, és az is kérdéses, hogy készül-e angol változat. Ez gondolom a most megjelenő Collection amerikai fogadtatásától is függ.

ARC TÖRTÉNETE

Most egy kicsit nehezebb dolgom van hisz a japán verzió miatt kicsit körülményesebb volt kihámoznom a történet lényegét, ezért a szokásosnál felületesebb lesz az ismertetés. Az Arc the Lad első részének főszereplője egy Arc nevű fiúcska. Bár valamennyi résznek ő a címszereplője, az igazi főszerepet az első részben tölti be, ám a többiben is jó párszor feltűnik. A történet egy havas hegysségben kezdődik, ahol egy lány Kukuru épp a misztikus Toville hegysséget őrzi. Némi sugallatra úgy dönt, segít eloltani a hegysségben lévő titokzatos tüzet. Mikor kialszik a tűz, egy 3000 éve bezárt démon szabadul el - Kukuru csak a hangját hallja. Az események mögött titokban a gonosz Andel, a király jobb keze áll, ám erről senki nem tud semmit. Hamarosan vált a kép és Arc is feltűnik. Az apja tíz éve meghalt és a fiú elérkezettnek látja az időt, hogy megtudja mi lett vele. Arc magára ölti apja páncélját és elindul a nagy kalandra. Az első útja mindjárt a hegysségbe vezet, ahol az imént elszabadult a démon. Arc találkozik Kururuval, majd - némi vita után - nekilát a hegyi túrának. Hamarosan azonban



biztos hallottak már erről a játékról, viszont, azok kedvéért akik nem ismerik végeztem tehát egy kis kutató munkát az Arc the Ladról, hogy mindenki képbe kerüljön az anyagot illetően.

ARC THE LAD JÁTEKOK

1995-öt írtunk, a Sony PlayStation már fél éve megjelent Japánban. Igen ám, de addig egyetlen valamire való RPG játék sem érkezett rá, ami hosszú távon végzetes lehetett volna a konzolra nézve. Japánban még a SNES miatt (mely akkor még virágkorát élte) óriási kultusza volt és van is az RPG-nek, így a Sony nem habozott sokáig és még '95 közepén megjelentette a gépre a legelső 2D-s RPG játékot az Arc the Lad-ot. Sokan most azt kérdezhetik, hogy ha ennyire régen jelent meg az anyag, akkor hogyhogy most foglalkozunk vele, hisz idősebb, mint az ebben a számban a Retro rovatban sze-



replő Yoshi's Island? Ennek több, prózai oka is van. Mindjárt az első, hogy Japánban az Arc the Lad egy sorozat kezdetét is jelentette egyben. Mivel a japánok rákaptak erre a stratégiai elemekkel átitatott játékra, kb. másfél évvel az eredeti után megjelent a második rész. Mind történetben, mind hangulatban remek folytatás volt. A siker egyértelmű-

jongó vagy felkeltette az érdeklődését eme sorozat, és gondolom már fel is merült benned a kérdés, hogy hogyan lehet, hogy nem hallottál még róla és nem szerzed meg. A válasz szokásosan egyszerű: sajnos nem jelent meg angol verzióban! Eddig! Ugyanis pár hónappal ezelőtt a Sony bejelentette, hogy megkezdtek az angol fordítás hadműveletét! De melyik részét, kérdezhettek. Nos ebben a kérdésben a Sony maximalistának mutatkozik, hisz "ha lúd, legyen kövér" elvet követik. Ez azt jelenti, hogy Arc the Lad Collection néven az összes eddigi részt megjelentetik angol változatban, ez egy 6 CD-s (!!) válogatást jelent. Nézzük csak, hogy is jön össze ez a hat diszk. Először is ott lesz az Arc the Lad I egy CD-n, aztán az Arc the Lad II hozzá a fentebb említett Monster Game with Casino Game kiegészítővel, ez két CD-t emészt fel.

Az Arc the Lad III már két CD-s alapról, ez így eddig öt diszk. A hatodik egy "igyekezt" lemez lesz, amin kiegészítő infókat láthatunk a sorozat készítéséről. Ha





összetalálkozik a démonnal, aki csúnyán elbánik vele. Még szerencse, hogy egy különleges fény visszahozza az életbe Arcot. A fény mellé egy hang is társul és arra szólítja fel a fiút, hogy immár a végzetévé és küldetésévé vált, hogy szörnyek és démonok ellen küzdjön. Innen indul az igazi kaland, hisz apánk halálát és egyben a szörnyek és a démon eredetét is fel kell kutatnunk és persze az utóbbit el is kell pusztítanunk. Aranyos manga történetet ismerhetünk meg, már most kíváncsi vagyok az angol változatra.

TÖRTÉNETVEZETÉS

Az Arc the Lad történetvezetése kissé szokatlan, ám kétségtelen, hogy egyedi és számomra szimpatikus is. Általában minden fontosabb esemény után egy térképre kerülünk, itt lehet szelektálni, hogy hova akarunk menni. Ha kiválasztasz egy helyszínt rögtön automatikusan beindulnak az események, általában két dolog következhet. Jöhet harc vagy történet is. Amikor eggyel végeztünk visszakér-



lünk a térképre, ahol újra választhatunk helyszínt. Nem lehet azonban bármelyik helyet választani, csak azokat, amelyek a játék felkínál. Így viszonylag lineáris lett a játék, bár sokszor előfordul, hogy több hely is megjelenik a térképen egyszerre, és nem árt, ha többször visszalátogatunk a már bejárt helyekre, hátha történik valami érdekes. Néha egyébként egy-egy átvezető filmmel is megör-

vendeztet a játék. Üdítő volt egyébként ez a fajta játékművészet. Ami nagy erény, hogy elég kényelmes megoldás, megkímél minket a felesleges járkálástól és harcoktól. Hisz ha belépünk egy helyre Arc és a többiek maguktól odabattyognak a helyekre. Itt a térképen lehet menteni is, sőt ha belépünk egy olyan helyszínre, ahol valamilyen komolyabb csatára számíthatunk, akkor is felajánlja a játék a mentést.

HARCOLJUNK!

Az Arc the Lad harci rendszere érdekes egyelőre mutat. Egyrészt megtalálhatóak benne a hagyományos vonások is, de főleg a stratégiai elemek dominálnak. Minden csata előtt lehet felszereléseket felpakolni embereinknek, összesen négy féle cuccot tudunk felhelyezni karakterenként. Ha minden beállítással végeztünk, akkor jöhet a harc! A küzdelmekkor nem vált a kép, hanem ugyanolyan grafikus helyszíneken látunk neki a küzdelemnek, mint amin mászkálunk. Az ellenfelek (legtöbb esetben szörnyek) is így jelennek meg. Ahhoz, hogy győzzünk mindenkit meg kell ölnünk. Körönként folyik az akció, a következő rendszerben. Mikor Arc-kal vagy valamelyik emberünkkel lépünk akkor megjelennek körülötte fehér színű négyzetek, ezek jelölik, hogy hova mehetünk. Fontos momentum, hogy nyugodtan mozoghatunk mindaddig, amíg ki nem adunk egy parancsot, gondolok itt például a támadásra. Ahhoz, hogy tá-

madjunk, oda kell menni az ellenfélhez és a Körrel odacsapni neki. Az ellenfeleink is hasonlóan léphetnek, tehát ő rájuk is vonatkoznak a szabályok. Persze nem csak Arc-ot lehet majd irányítani, hanem sok más szereplőt is, összesen heten vehetünk részt az összecsapásokban, ami azért elég jól hangzik. Nehezítik a helyzetünket a terep és annak akadályai. Hisz nem mindegy hova lépünk, hogy állunk be vagy, hogy mi lesz a következő lépésünk. A terep illetve a társaink és a többi ellenfél elhelyezkedése miatt jó lesz ügyelni erre. Vigyázni kell, nehogy legyen olyan emberünk, aki beragadjon egy kevésbé fontos pozícióba, hisz addig semmi érdemlegeset nem csinálhatunk. Harcok előtt és után felszerelhetjük magunkat mindenféle cuccal, ezzel természetesen erősíthetjük magunkat. Természetesen nem csak támadásra van lehetőség harcokban, hanem tudunk gyógyítani és egyéb tárgyakat használni, csak nyomjuk meg a Háromszöget és válogathatunk a használható tárgyak közül. Vannak varázslatok és speciális támadások is, ezeket a Négyzet lenyomásával hozhatod elő. Ha egy lépést követően nem tudunk semmit csinálni, az X-szel passzolhatjuk tovább a kezdeményezést. Természetesen minden támadás és fontosabb cselekvés után tapasztalati pont jár, ami elérve egy bizonyos számot szintlépés követ, így erősödhetünk az egész játékban. Nekem bejött ez a harci rendszer,

rozatban. Visszatérve a játékra, akik a klasszikus grafikus RPG-ek kedvelői (mondjuk a Chrono Trigger vagy a FFVI-ot), annak nem okozhat csalódást a program. A kinézet kicsit megkopott, de mit várunk egy '95-ös játéktól? Aki ezt a 2D-s stílust kedveli, az nem fog csalódni a programban, mások viszont lefekték el. A harc dicséretét már az előbbiekben előtem, erről sokat már nem is tudok mondani. Talán csak annyit még, hogy néha rettenő sok kihívás van a csatákban, mert nem könnyű a program, főleg ha nem a megfelelő stratégiával játszunk. A zenékben sincs hiba. Teljesen RPG stílusú dallamok



csendülnek fel, aki ezt szereti, az biztosan élvezni fogja. Az egész játékra jellemző, hogy kellemes, és élvezetes alkotás, tehát ha itt lesz az érthető változat minden RPG játékosnak ajánlom a beszerzését!

Veres Miki



ugyanis sokfajta stratégiázásra ad lehetőséget, és ez kombinálva a jó történettel egy élvezetes játékmenetet alkot. Tényleg nagyon tetszett nekem a harc, ez a játék legjobb része.

ÖSSZEGZÉS

Az Arc the Lad első része egy kellemes játék, csak az a kár, hogy az angol kiadás az előzetes hírek szerint csúszik. Japánul meg nem annyira élvezetes a cucc, mert nem sokat értünk a történetből. Egyébként a sztori tényleg érdekes, meg kevés az olyan RPG melynek következő részei folytatásai az előzőknek. Számomra mindig izgalmas látni, hogy hogyan folytatnak egy-egy sztorit. Ebben eddig a Suikoden volt az istencsászár, hisz olyan tökéletesen felépített története és világa van mind a két eddig megjelent résznek, mellyel más játékban én még nem találkoztam. Már alig várom a harmadik részt, hogy még jobban megismerhessem a Suikoden világot! Kíváncsi leszek, az Arc the Lad sorozatát hogyan építették fel és van-e annyira élvezetes a sztori, mint Suikoden so-

ARC THE LAD

SONY/G-CRAFT

| GRAFIKA | KÖZEPES |
|--------------|---------|
| JÁTÉKHATÓSÁG | JÓ |
| SZAVATÓSSÁG | JÓ |
| ZENÉ / HANG | JÓ |
| HANGULAT | JÓ |

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYTÓ DUAL SHOCK

✓ KELLEMES TÖRTÉNET JÓ STRATÉGIA KELL HOGY
× SOKAT VÁRTAK AZ ANGOL VERZIÓ MEGJELENÉSÉVEL

7 pont

Mondhatnám azt is, hogy éppen jökor jött a Péter Pan, hiszen most tört rám újra a periodikusan visszatérő, de állandóan bennem bujkáló Fantasy mánia. Ugye a Gyűrűk Ura is épp most fut, egész szerkesztőségünk Gyűrűk Ura labban ég, Martin skizofrén hajlamai ismét előjöttek és most Gandalfnak képzeletét magától. Mi meg a Mikivel már kétségbeesetten keressük a gyógyírt, hogy újra visszakaphassuk a régi Martinunkat. Nos, mivel Péter egy Elf gyerek, meg egy tündérke segítségével ügyködik, nem lett volna nehéz belelélnem magam a játékban, viszont ez mégsem sikerült. Ennek több oka is van, többek között az, hogy a játékot már másodszer teszteltem le és írom meg ezt a cikket, mivel azóta érkezett egy újabb verzió a programból. Sőt, az új verzióval játszva is folyamatosan éreztem a "valami itt nem stimmel" érzést.

Az előző verzióban az animációk még igencsak félkész állapotban voltak, azóta szerencsére ezt befejezték és most már legalább nem úgy néz ki Péter, mint egy kifordult szemű zombi. Viszont továbbra is nagyon gyenge, mesterkelt a hatása. Nemcsak a szereplők hangja és mozgása, hanem a rajzok is. Nézzük mit is tartalmaz maga a program.

FŐSZEREPEBEN ROBIN WILLIAMS!



tet felülről
látjuk, kivá-
laszthatjuk,
hogy merre
megyünk to-
vább.

Elindulnak hát a térkép felkutatására, mielőtt a gonosz kalózok bukkannak rá. Igen ám, de ők már megkaparintották és el is indultak a kincs felé, a térképet pedig miszlikbe aprították és szétszórták a szigeten. Ezek után még nehezebb dolgunk lesz, a térképet is össze kell szedegelnünk.

Maga a játékmenet roppant unalmas, a szokványosnál sokkal sivárabb platform elemekre épül. Peter tünde varázssereje jóvoltából képes repülni, így szinte sosem éri a lába a földet. Csupán a foborítású padlára képes lábbal rálépni. Ugrálásra sem lesz szükségünk, mivel mindig a levegőben lebegünk. Az X gomb segítségével (nyomva tartásával) tudunk emelkedni, elengedésével pedig érte-

vább. Visszamehetünk a már teljesített szintre is, hogy titkos helyeket keressünk. Vannak extra pályák, ahol Think-el kell repülnünk egy barlangban, ez általában csak egy akadály kikerülő móka lesz. Néha találhatunk a szinteken egy-egy elrejtett filmtékercset, melyet ugyancsak az Indián fickónál válthatunk be egy bejátszásra. Ezek többnyire az eredeti Peter Pan rajzfilmből kiollózott jelenetek, talán a legnormálisabb részei a játéknak. Sajnos igen kevés van belőlük és nem elég ahhoz, hogy elfeledtesse velünk a játék közben átélt borzalmakat. Különböző rajzfilmbeljárások sem tűnnek már valami csodának, hiszen a Monkey Island 3-ban is hasonló minőségű animációkat kreáltak – ha nem jobbat – csak a játék kedvéért!

Az ellenfelek unalmasak, madarak, hűsítő virágok, bogarak, halak, no meg a gonosz kalózok. Ha véletlenül kifogunk az energiacsíkban és meghalunk, bizony újratölti a pályát az elejétől és mindent újra kell kezdenünk. De ami a legsörnyűbb az egész játékban, az a hangok és a zene. Ha random módon nyomogattak volna a zongorán, akkor is dallamosabb muzsikát kreálhattak volna,

mint ami a pályák alatt szól. Persze az is lehet, hogy tényleg így tettek.

Elkeseredtem. Könörgöm, miért kell ez? Miért nem lehet a Playstationt csöndben, békében és nyugalomban hagyni meghalni. A szép játékok emléket vínné magával. Ha eddig azt állítottuk, hogy szegény Playstation utolsó napjait egyre jobban gyalázzák meg a kiadók, akkor ez a legújabb Disney csodára duplán igaz. Aki csak tehetséges nagy ívben kerülje el.

Endrédy 'NEON' Tibi

REPÜLŐ FENEGYEREK

A legáltalánosabb a játékban a menürendszer, ami egy fa törzsén található odúba való bebújást jelent. Minden odú rejt valami menüpontot. Bekapcsolhatjuk ugyan a vibráció funkciót, de ennek semmi hasznát nem fogjuk venni a játékban, mivel csak halálunkkor érzünk remegést és az is olyan, hogy fél percig folyamatosan kerreg a joy-pod. Ezen kívül érdemleges beállítási lehetőségekre ne számítsunk, kezdjünk el játszani. Azonnal felülünk milyen iszonyatosan sokat tölt a játék. Csak a kezdőképért külön perceket szenved. Aztán betölti a menüt, majd betölti az animációkat, majd a pályaválasztó képernyőt, végül megvárhatjuk mire beklódozza magát a játékot is. Meg kell említeni még, hogy az Analóg karokat sem támogatja a program, vagyis hiába mozgunk azokkal, semmi érzékelést nem találunk, ugyan az, mintha a nyilakat nyomogtatnánk.

A történet úgy szól, hogy Peter Pan és kis tündérke segítőtője Think egy szigeten nyaralnak, mikor tudomást szereznek egy kincsről. Viszont a kincset csak a titkos térkép segítségével lehet

lelészerni ereszkedni. Ezen kívül használjuk majd még a Négyzetet a harci törünkkel való támadásra. Az L1 vagy R1 gombokkal léphetünk a térképre, de persze csak annyit látunk belőle, ahol már jártunk és a pályák többsége felettebb egyszerű, úgyhogy semmi szükség nem lesz rá.

A pályákat oldalról látjuk, a jól megszokott platform nézetből. A grafika egy cseppet sem mondható szépnek, sőt. Teli van apróbb hibákkal, átlógásokkal, stb. Főle, jobbra-balra scrollozunk a szinteken és szedegetjük a madártollakat, melyeket később majd hasznos dolgokra – például tippekre, energiára vagy kincsre – válthatunk az Indián remete sótrában. A pályák végén a szige-



PETER PAN ADVENTURES IN NEVER LAND

DISNEY

GRAFIKA: ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSÁG: SRALMAS
ZENE / HANG: SRALMAS
HANGULAT: SRALMAS

1 JÁTEKOS

1 MEMÓRIABLOKKI
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ NEM HINNEM, HOGY SOKAN
FOGNÁK JÁTSZANI VELE ÉS EZ
BIZONY JÓ
X HUHH MEG KÉNE NOVELNI ITT
A HELYET A FELSOROLÁSHOZ

3 pont

Forgalmazza:
Stadlbauer KFT
2045-Törökbalint

Golden Sun

Most 21 %-kal olcsóbb!!



Nintendo®

GAMING 24/7

RETRO ROVAT

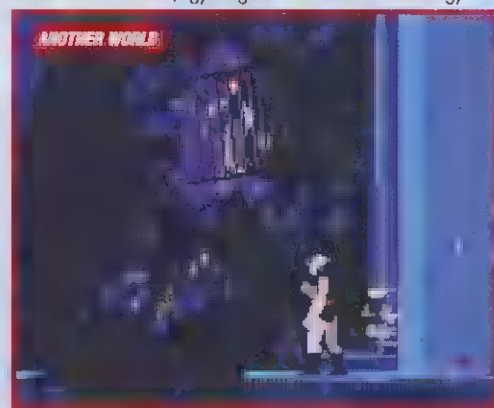
ANOTHER WORLD

Az első résztvevő az egyik legnagyobb kedvencem ■ 16 BIT-es korszakból. Ez a program nem más, mint az Another World, ami SNES-re, és MD-re egyaránt megjelent. Aki nem ismerné, annak elárulom, hogy a kalandjáték egyik koronázatlan királyáról van szó, ami roadásul vektorgrafikával készült, így elég stílusos lett. A történet egy

Újra itt, újra veletek... Nem mondom ismét ezerszer, hogy mennyire boldog vagyok, mert már biztos unjátok, de annyit azért megemlítenék, hogy ■ Retro bemutatkozása után érkezett visszajelzések minden álmomat felülmúlták! Reménykedtem a pozitív visszhangban, de ezt nem vártam. Amin meglepődtem, és leginkább kellemes csalódás volt, az, hogy még a fiatalabbaknak is tetszett az ötlet, nem idegenkednek tőle, sőt várják ■ folytatást...hát, most megkapják...). A legnagyobb negatív kritika, amit idáig hallottam, az annyi volt, hogy minek ez az egész... Nem tudom a választ, bármennyire is keresem. Talán egyszerűen, csak hogy legyen, és emlékezzünk a régmúlt-ra... Jött egy ilyen fejlődésem, és nem bírtam leállni. Eszembe jutott, ahogyan annakidején Zoli és Dave barátommal éjszakákat átvátszattunk, és felváltva aludtunk. Beraktuk mondjuk az SNES-be valamelyik SW játékot, és addig nyomtuk, amíg ébren bírtunk maradni, aztán felébresztettük az alvót (alvókat), és mi dőlünk le, amíg a többiek to-

pályát megcsinálom, de utána te jössz! Heves bólogatás, és szemdörzsölés a válasz. Neki gyürkőzöm az aktuális helyszínnek, és javában osztom a népet, amikor meghallom a halk szuszogást... Ez így ■ lesz jó, mondom, mert lassan ■ is aludnom kéne. Szólok neki, hogy ■ aludjon, mert már nincs sok, erre azt válaszolja, hogy nem alszik, csak PIHENTETI A SZEMÉT! Jól van, ok, én egy jóhiszemű ember vagyok, visszafordulok, és nyomom az akciót, de pár másodperc múlva mit hallok? Horkolást, méghozzá IRTÓZATOS hangerővel! Bazzé... Még hogy pihenteti...a szemét! Később ez már szinte jelszóvá vált az éjjeli végigjártások esetében, és ha meghallottuk valakitől, hogy pihenteti a szemét, akkor tudtuk, hogy jóra már nem számíthatunk... Persze ■ csak ilyen vicces jelenetek voltak akkoriban, mert emlékszem, hogy ■ Mario Kart esetében már ■ könnyekkel küszködtem, amikor az utolsó pályán ötvenedszerre lőkött le egy állat (talán a teknőc volt, de tökmind egy), és úgy kellett lenyugtatni, hogy ne verjem szét ■ gé-

mat: "Minden Genesis játék, ami beszerezhető". Jól van, gondoltam, ■ az, ami nekünk kell... Belépés (jól van, létezik az oldal), betöltés (nem fagy le, készen van, hihetetlen), keresés (hol is vannak azok a programok?) és klikkélés (előttem a címek listája, tényleg az ÖSSZES létező program!), klikkélés (az előbb ■ jött össze, majd most!), klikkélés...klikkélés...fejcsóválás, dörmögés! Bakker, nagyon jó fej volt az illető, feltett egy listát a játékokról, és...ENNYI! Nem baj, keresünk mást... Találok is még egy helyet, itt már állítólag tesztet is vannak, gondolom, ott kép is található. Ismét töltögetés, keresgélés, lejön ■ lista, választok egy címet, bejön a teszt. Király! Az megmondjuk még királyabb lett volna, ha nem csak ■ fehér



RETRO ROVAT RETRO ROVAT RETRO ROVAT RETRO ROVAT RETRO ROVAT RETRO ROVAT



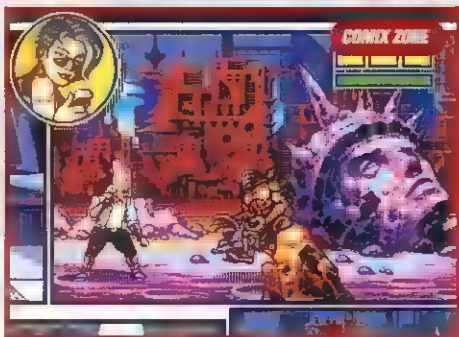
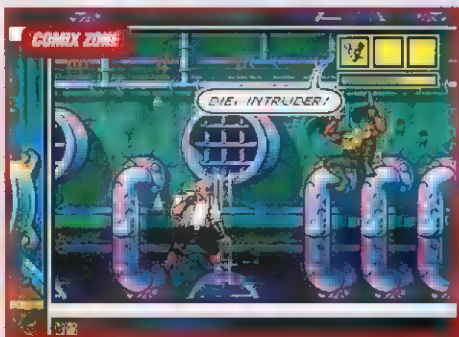
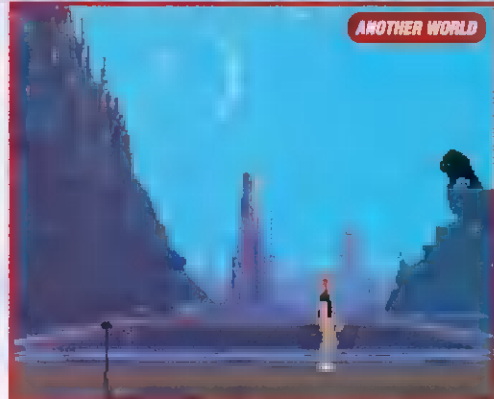
vábvitték ■ állást. Rengeteg poén, és vic ■ jelenet zajlott le akkoriban, és ezekből az időkbel származik Dave azóta elhíresült mondata is, ami a következőképpen csattant el... Én voltam éppen a soras az alvásban, és próbáltam ébreszteni cimborámat, mert láttam, hogy elnyomta a buzgóság, és én is szerettem volna ledőlni. Rázogattam, ráncigáltam, de mindig csak magyarázott, hogy mindjárt. Jól van, mondom, akkor még ezt ■

pet. Azután elszívtam egy cigit, szívtam egy kis friss levegőt, és első próbálkozásra megvolt a pálya... Azóta mindig nyugodtan próbálok reagálni a kudarcokra. Hát szóval ilyen emlékek készítettek a Retro Rovat létrehozására, mert hiányolom ezeket a hangulatokat "Konzolmaratonokat", és az akkori játékok kicsit visszarepítenek az említett időkbe. Na jó, gondolom, nem akarjátok egy szentimentális öregember nyavalygásait hallgatni (olvasni), ezért abbahagyom, jöjjen az e havi kínálat, illetve előtte egy kis érdekesség ■ két oldal születésével kapcsolatban.

KÉPKERESÉS, BETÖRÉS, TELJES KÉTSÉGBEESÉS

A főszerkesztők és tesztelők sorsa nem mindig fenékig tejfel, néha még a legegyszerűbbnek tűnő dolgokkal is szörnyen meggyűlhet a bajuk. Így van ez a Retro esetében is. Kezdődött ott a dolog, hogy a két-két oldalhoz ugye illusztrációk kellenek... Ez így nem hangzik nagy feladatnak, és elismerem, nekem ■ tűnt annak, amikor a főnök elkezdett morogni miattuk. Ráhagytam a dolgot, és jóhiszeműen nekiálltam ■ "szőrfőlésnek", azon hirtelen felindulásból, hogy én majd biztos találom valamit. Ehemh, ahogy azt Mórnicka elképzelte! A húszdik meglatogatott oldalnál elkezdtem gondolkodni az ötletem helyességén, és azon, hogy nincs-e nekem jobb dologom is ennél, azután felcsillant egy kis remény... Megláttam egy hangzatos reklá-

oldal villog ■ szemembe, ■ fekete betűkkel együtt, hanem mondjuk pár teleb****t, nyomorult, szerencsétlen szkrínst is ott van ezekkel együtt. Na, itt lett elegendő ■ egészéből, a gépet kivágtam leállításba, a kabátot felkaptam, és hagytam a szerkesztőséget ■ többi ott dolgozónak, mert elborult az agyam. Remélhetőleg a főnök több sikerrel járt (és legalább egy fránya emulátort sikerült találnia), és akkor most nem csak az üres oldalakat bámuljátok...ha igen, minden elismerésem ■ övé. Szóval nem egyszerű dolog ez a munka, vannak benne ilyen bukkanak, meg olyanok, mint a tegnap, ugyanis pont nekiálltam a cikknek, mikor ■ szomszéd vesztettül elkezdte nyomni ■ csengőt. Morcos tekintettel kibattyogtam, a lefejelésen gondolkoztam, amikor megláttam mögöttem ■ másik házban lakó rendőrszácsot is. Agyarak visszahúzza, kérdezem, mi baj (közben azért ■ fiatalkorú lánykakat fapofával terelgettem vissza ■ hálóba...). Kiderült, hogy felfeszítették a padlásunkat. Hurrá! Nagykabát, zseblámpa, gumibot... Egy mást követve, libasorban fel a padlásra, ■ sötétben néhány csattanás, majd elnézés kérünk, amiért egymást ütlegetjük. Lentől zaj, lefutunk, két sötét alak a távolban, ahogy a kapu felé igyekeznek. Még jó, hogy van kutyá, ő a farkát csóválja. Mikor már a távolodó motorzúgást hallgattuk, feladtuk, és hazamentünk. Nincs gyanúsított, nincs büntény (nem sikerült ellopnunk semmit), hát ennyi. Ami megmaradt, az a szép emlék, és a szél-től ritmusra csapkodó, hánykolódó ajtó. Na meg az, hogy már éjfél volt, és így ma írhatok...mindig csak a problémák...



professzorról szól, aki kísérletei közben át-kerül egy másik, ismeretlen és rémisztő világba. Ebben ■ világban idegen lények és szörnyek hemzsegek szép számmal. Az első jelenetek felejthetetlenek az akkori játékok számára. Alighogy megérkezünk, és túl vagyunk pár plafonról lehulló fegyver támadásán, elkezd üldözni egy hatalmas, fekete szörny. Visszarohanunk, de bármennyire sietünk, mindig olyan érzésünk van, mintha bármelyik pillanatban elkaphatna. Aztán egy szakadék szélére érünk, ráugrunk a liánra, amivel visszalandulva a szörny hátába kerülünk, ahonnan rohanhatunk tovább, míg elő nem bukkán az orrunk előtt pár furcsa, emberszerű lény, akik lelőnek minket, és meg ■ szörnyet is. Később az emberszabásúak börtönében ébredünk, ahonnan meg kell szöknünk. Az egész sztori felejthetetlen, és lenyűgöző, nem hiába volt a játék olyan sikeres, amilyen. A program hihetetlen hangulattal bírt, és még most is nagyon élveztem ■ játékot, ahogy élveztem a kopott kártyát. Fejtörők, megoldhatatlanul tűnő fel-

adatok, és sok-sok akció...ezek jellemzik ezt a nagyon király gámmát, ami kötelezőnek számít minden nosztalgizáló, és csak most ismerkedő számára. A grafikai megoldások nagyon szépek az akkori viszonylatokhoz képest, a játszhatóság is jól el van találva, és végre gondolkodhatunk is nem csak lövöldözhetünk agyatlanul. Mindenkinek nagyon ajánlom a megszerzését. Ami kevés negatívum van, az leginkább csak a nehézségre vonatkozik, ugyanis néha kicsit elvette a súlyt a készítő, és embert próbáló feladatokat alkottak. Azonban az legyen a legnagyobb gond minden jelenlegi játéknál is...összességében szinte hibátlan, és öröksikerű klasszikussal állunk szemben.

COMIX ZONE

Második résztvevőnk a Comix Zone, ami a verekedős kategóriában hasonló eredményeket tudhat magáénak, mint az előbb említett társa. Akinek megvolt régen a SEGA fekete gépe, az biztos emlékszik ma is erre a címre, mert nem könnyű elfelejteni. Egy képregényrajzolat irányítatunk, aki a saját rajzolt világának fogságába esik. Egyik alkotása a gonosz, mutáns Mortus feleled, és

többi hasonló stuff, mindenestre a sikerek, és az SNK műhelyében készült sorozat rajongói megérdemelnék egy visszaemlékezést. Természetesen a Fatal Fury családról van szó, avagy más néven a King Of Fighters kerül most bemutatásra. Bár a mostani gépeken megjelent Capcom Vs SNK nagyon tetszett, és abban megtalálhatóak voltak a mostani tesztalany szereplői is, önmagában mégsem tudtak lekötni sohasem az engem nagyon SF másolatra emlékeztető program bunyói. Nem akaram lehúzni a játékot, mert nem rossz, és elég nagy történelme van már ahhoz, hogy legalább emiatt tiszteljem, de nekem mindig ez a másolat dolog jutott róla eszembe. 2D-s verekedések, kézzel rajzolt hátterek, szépen kidolgozott karakterek, és sok fajta ütő, rúgás kombináció, valamint a kihagyhatatlan speciális támadások. Ez utóbbiakat a megszokott félkör, negyed kör csúsztatással, és a hozzávaló támadás

MEGADRIVE

ellen is, de két irányító birtokosaként akár a haverjainkat is megalázhathatjuk elég keményen. (Bár mondjuk megfigyeltem már, hogy ha van olyan ember a társaságban, aki iszonyatosan nem tud játszani, és csak nyomogtatja a gombokat, hát biztos, hogy pont ő fog a végére leverni mindenkit...)

teni neki. A program olyan, mint a többi hasonló próbálkozás, vagyis mehetsz balra, jobbra, és szétszaphatsz mindenkit. Időnként lőfegyverrel is összetalálkozhatasz, ilyenkor nincs más dolgod, minthogy felkapd a heverésző mórdalet, majd használatba vedd. A célzás automatikus, úgyhogy



RETRO ROVAT RETRO ROVAT RETRO ROVAT RETRO ROVAT

HTERSI ECT



RETRO ROVAT RETRO ROVAT RETRO ROVAT RETRO ROVAT

megjelenik a valós világban, majd rajzoltját behelyezi a képregénybe. Ha emberünk meghal, a gonosz minden hatalom birtokosa lesz, és leigazza a földet. Ez még nem is lenne idáig olyan nagy szám, legalábbis történetileg, de a megvalósítás páratlan. A program a képregényben játszódik, és annak megfelelően kockáról, kockára jutva haladhatunk előre, és úgy verhetjük le a gonosz mutánsokat. Ha nagyon belemelegedünk, és durván osztjuk a csapásokat, még át is üthetünk pár ellenfelet a képek közti fehér csíkon, egy reccsenéssel átszakítva azt. Találkozhatunk mindenféle mutánssal, démonnal, vagy emberi harcosal, de a lényeg mindig ugyanaz, vagyis üssünk, rúgjunk, hogy rendesen leomtatjuk őket. Találhatunk fegyvereket is, mint például a bomba, a kés, vagy akár segítőtársunk, és barátunk, a kis házi patkány. Természetesen nem mindegy, hogy mit, hol használunk, mert vannak bizonyos tárgyak, fegyverek, amiket csak egy, vagy maximum két dologgal hatástalaníthatunk. A zenék piszok jók, és a grafika is szemet gyönyörködtető. A hangulat fenomenális, ami leginkább a meglepő alapkonceptiának köszönheti erejét...ugyanis ez az, ami miatt még ma is megállja a helyét a program. Egyetlen hibája ennek is az, hogy nagyon nehéz. Szó szerint vért lehet izzadni a végigjátszása alatt, de nagyon megéri az erőfeszítést. Szerintem azóta találkozhatam ilyen zseniális ötlettel, ezért aztán meg ne halljam, hogy nincs ott a palcód...ja, hogy MD-d sincsen? Azonnal pótdol be ezt a hiányosságot!

FATAL FURY

Köztudott, hogy mennyire Street Fighter rajongó vagyok...talán ez a tény indokolja, hogy a most bemutatandó verekedős anyag rám nem volt anno akkora hatással, mint a



lenyomásával hozhatjuk elő emberünkbe. A karakterek a már azóta jól ismertek, vagyis itt találkozhattunk először Terry, és Andy letaglózó csapásaival. Persze nem csak ketten vannak, mellettük megtalálható még a "részeses karatemester"-re emlékeztető Tung Fu, a Street Fighter Balrogjára emlékeztető Max, a punk Duck, vagy a robosztus termelű Raiden (ő pedig Zangief klónjának tűnik). A harcok mehetnek a gép

Az ilyen egymás elleni partik elég jó hangulatúak, ezért ezzel sem, magával a programmal sem nagyon van gond, természetesen az általam említett másolás dolgon kívül. Azonban ez is csak azokra a személyekre vonatkozik, akik hozzám hasonlóan az SF automatákkal ismerkedtek meg először annak idején, és nem az FF gépekkel. Akik az utóbbi táborba tartoznak reméljük szíveskedjenek ezzel az anyaggal, akik pedig az előbbiek, azok egy-egy üres percben majd előveszik a kártyát, hogy az SF cartridge ne-hogy túlmelegedjen....)!!

THE PUNISHER

Uccsó versenyzőnk a Punisher, aki a képregények világából lépett elénk. Sok Marvel hős lett már megjétekosítva, és ezek a szuperhősök leginkább természetfeletti erejükről voltak híresek. Azonban a "Büntető" egy hétköznapi ember, hétköznapi bosszúvágygal. Frank Castle, a visszavonult veterán nyugodtan tengeti unalmas napjait, egészen addig, amíg a családját le nem mészárolja pár gengszter. Emberünknek ekkor elborul az agya...lemondja az HBO előfizetését, fegyvert ragad, és felveszi a már jól ismert koponyás, tiszta fekete göncöt. A kosztümben megindulva elhatározza, hogy végez az összes gonosztevővel, és ebben te tudsz majd segí-

ezzel nem lehet túl sok gondod. Amennyiben életerőd megcsappant már, érdemes a különböző tárgyakat is szétverni (szemeset és társai, persze ezeket fegyverként is használatba veheted), és az azokban rejtőző egészségügyi csomagokat felhasználni. A játék nagyon akció dús, és egyedül is élvezetes, de ketten az igazán lehet szívesen a másikat a bémázásaiért, röhögni rajta, vagy csak egyszerűen védeni egymást, és osztani a ránk törő gengszterek hadát. A főellenségek elég jók lettek, mindegyiknek van valami különlegessége, feldobják az amúgy sem unalmas játékmenetet. A grafika szép, és az egész úgy jó, ahogy van. Hasonló, mint a következő oldalakon látható Maximum Carnage, amit Veres barátom vett nagytól. Na, a is egy örök klasszikus bunyós darab, mindkettőt nagyon tudom ajánlani. Hát, a hónapra ennyi volt, de áprilisban is itt leszünk, ha minden igaz, csak még nem tudom mivel, mostantól a főnök fogja beválogatni a tesztelendő kártyákat, ezért előrejelzéssel nem szolgálhatok. Egyébként megjegyezném, hogy akinek van PC-je, annak nem szükséges beszerezni a Retro Rovat szereplő gépeket, de a világhálón nagyon jó kis emulátorokat lehet találni, és azokhoz rengeteg ROM is fellelhető, amikkel tökéletes minőségben játszhatóak ezek a programok. Még egyszer megköszönöm a pozitív visszajelzéseket, és még egy gyors kéressel előállnék... Ha valakinek megvan a Splatterhouse, vagy a Contra (Protobator) MD változata, az nagyon kérem, hogy lépjen velem kapcsolatba, mert az említett kártyák fontos részét képeznek gyűjteményemnek, de sehol sem találom őket...érdekel még esetleg a Golden Axe sorozat is. Várom a lehetséges ajánlatokat, sziasztok!

Bájtös Gábor

RETRO ROVAT

Ugy tünik ■ múlt hónapban beindult 16 bites rovatnak pozitív sikere lett, ami meglehetősen nagy örömmel töltött el engem. Ezzel bizonyítottá vált, hogy az emberek többsége szereti még ma is a 16 bites konzolokat, és szívesen olvasgatja ■ nosztalgikus visszatekintőket. Viszont felmerült ezzel kapcsolatban egy fontos kérdés. Nevezetesen, hol lehet beszerezni a MegaDrive és SNES progikat? Erre van egy drágább, de jobb és egy olcsóbb, de kicsit igénytelenebb megoldás. Mindjárt az első a különböző piacok (pld. Budapesten a Petőfi csarnok), ahol még a mai napig meg lehet találni bármilyen 16 bites programot, csak keresni kell, no meg nem árt egy nagyobb adag szerencse sem. Itt aztán lehet vásárolni vagy adott esetben cserélni a kazettákat. A másik jóval olcsóbb megoldás (és egyben illegális és sok szempontból rosszabb is) az Internet. A világhálón ugyanis megtalálhatóak SNES és MegaDrive emulátorok, sőt hozzájuk ROM-ok, azaz játékok is. Így akinek nincs 16 bites gépe, de szeretné kipróbálni a rovatban feltűnő alkotásokat, az kutasza fel a netet, ugyanis "aki ke-

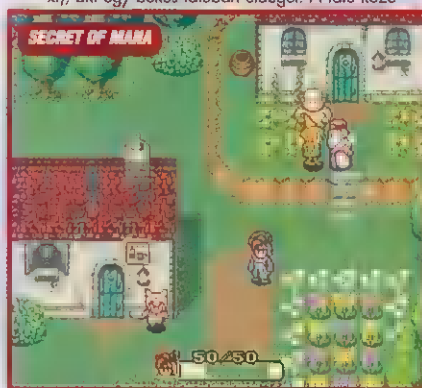


versenyt Pókember, de szerencsére nem egyedül. Halálos ellensége Venom ugyanis ebben a történetben Pókember mellé áll, így bizonyos pályákon őt is lehet választani, és ■ két karakter között bizony van eltérés! Míg Pókember gyorsabb ám valamivel gyengébb, addig Venom sokkal erő-

rajongóknak meg kifejezetten ajánlható játék a Maximum Carnage.

SECRET OF MANA

Elég kevés SquareSoft játék jutottal SNES-en Európába, de szerencsére ■ Secret of Mana köztük volt. Ezt a tényt viszont beárnyékolta egy nem kicsi apróság. Arról van szó, hogy a Magyarországra kerülő példányokat a kereskedők nagy része Németországból hozta be. Németországban pedig a Nintendo ■ játékok többségét átfordította német nyelvre, és ■ kazetta szűkös kapacitása következtében nem is volt ezekben a változatokban egy angol szó ■ sajnos, bár nem igazán értem az okot, a németek is megtanulhamának angolul... Még a SNES-es időkben is elég nehéz volt, manapság meg kuriózum számba megy ha valaki a SNES-es RPG-kből (Secret of Mana, Secret of Evermore, Zelda stb.) angol



RETRO ROVAT RETRO ROVAT RETRO ROVAT RETRO ROVAT RETRO ROVAT RETRO



res az talál". Mondjuk a személyes véleményem elég lehangoló bármiféle emulátorral kapcsolatban, ugyanis állandóan lefagynak, rosszabb a grafika, sőtobb. De, ami igazán kiakasztó, hogy a zenéje és hangja az emulált progiknak egyszerűen borzadály és pocék. Még szerencse, hogy Martin volt annyira király, hogy mindegyik játékot eredeti SNES kazettán szerezte meg nekem, így nem kell a lehangoló emukatt tesztelnem. Ezt javaslom nektek is, emuláció ide, emuláció oda ■ SNES kazetták csak SNES-en az igaziak, nem PC-n vagy DC-n, és ez vonatkozik a MegaDrive-ra is. Persze ha nincs más megoldás, szereztek emulátorokat, mert az is jobb, mint ■ semmi!

Ebben a hónapban igazi gyöngyszemeket válogattunk nektek össze, úgyhogy nem is szaporítom tovább a szót, jöjjenek a játékok!

MAXIMUM CARNAGE

Még '94 végén jelent meg előbb SNES-re aztán MegaDrive-ra is ■ egyik kedvenc Pókemberes veredős játékom a Maximum Carnage. Több szempontból ■ egyik legelvezetesebb haladós veredős játék lett. Az Acclaim által kiadott stufiban ugyanis ■ Marvel képregény kiadó egy - akkor még újnak számító - sorozatát játékosította meg, a teljes történet adaptálásával és képregényes bamba jó grafikával. A játékmenet klasszikusnak mondható, azaz aludra kellett haladni, mint a Final Fighiban vagy ■ Streets of Rage-ben és minden elének vetődő ellenfelet le kellett verni. A történet is nagyon érdekes és izgalmas lett, a Pókember rajongók bizonyára nagyon kedvelik. Dióhéjban csak annyit, hogy a világ legveszélyesebb bűnözője, Carnage, megszökök a börtönből és összegyűjti Pókember majdnem összes ellenfelét. Egy csapatban egyesül Carnage mellett Shirek, a Pókemberhez hasonló ám többkező Doppelanger, a rabbanó főköket hajigáló Demogoblin, valamint Carrion is a csapat tagjává válik. Ezzel ■ ördögi formációval veszi fel a

sebb viszont valamivel lassabb. Szerencsére a pályákon más szuperhősöket is segítségül lehet hívni, akik megtámadják az ellenfelet. Ahhoz, hogy meghívassuk őket először fel kell venni az ikonjukat. Segítségül hívható Black Cat, Cloak és Dagger, Deathlok, Captain America, Firestar, Iron Fist és Morbius is. Nem csak ■ pályákon hanem a történetben is fontos szerepet játszanak ezen szereplők. A sztorit képregényes stílusban átvéve képeken mutatja meg nekünk a játék és egy hihetetlenül izgalmas és fordulatos történetet ismerhetünk meg. Erről Csipi biztos oldalakon keresztül tudna mesélni. A MC egy nagyon nehéz játék! A pályák folyamatosan egyre brutálisabbak lesznek, és a folytatáshoz szükséges életek száma pedig gy ■ fog! Így aztán érdemes minden helyet jó alaposan átkutatni, rejtett energiától szívesekké, életek és s ■ szuperhősök ikonjai után kutatva. Tök jó, hogy a falakra is fel lehet mászni. Az is pozitívum, hogy Pókembert vagy Venomot választva más-más pályákra jutunk el, és a történetet más megvilágításban láthatjuk. A túlzott nehézséghez hozzászoksz, hogy a főellenségeket borzasztó nehéz levérni, mint ahogy a képregényekben is elég nehezen szoktak elpusztulni. A grafika ahogy említettem nagyon jó, minden szereplő szép nagy és jól animált. A képregényes stílus is sokat dob rajta, például még az ütekesnél is a képregényeknél megszokott kiírások jelennek meg. A képregényes hatás miatt azután írtó hangulatos a program, főleg, hogy a Green Jelly szerezte a zenéjét és nagyon ütős számok szólnak. Az egyetlen hibája az volt ■ játéknak, hogy nincs két játékos mód (és néha már tényleg túl nehéz volt), és talán ezért nem lett akkora ász, mint a Final Fight vagy a Streets of Rage. Mindenesetre egy hangulatos, Pókember



verziót tud szerezni. Sajnos Martin is csak német változattal lept meg a SOM-ból, így amilyen kitörő örömmel láttam meg a kazettát, olyan lesújtó volt hallani, hogy német a nyelv. Nem tudom, valahogy idegenkedek a német verziós játékoktól és nemcsak amiatt, hogy világ

életben angolt tanultam, hanem azért is, mert elég keményen cenzúrázták ■ játékokat. Esküszöm szívesebben játszok egy RPG stufot japán verzióban, mint németül és ezt komolyan mondom! Na mindegy, most lássuk a lényegét, a Secret of Mana ismertetését. Nagyon érdekes és izgalmas RPG volt ez, ami csak a Final Fantasy VI vagy a Chrono Triggerrel említhető egy lapon. Kb. '93-'94-ben jelent meg. A történetben egy fiatal fiút ismerünk meg (nevet mi adunk neki), aki egy békés faluban éldegél. A falu köz-

lében ■ folyóban egy sziklába állított kard a Mana Sword található. Ezt a kardot még senkinek nem sikerült kihúznia a helyéről. A legenda szerint régen egy régi civilizáció létre hozta a Mana Fortrest, ami egy hatalmas, technikailag magasan fejlett erődítmény és civilizáció volt. Mivel túl nagy erőre tett szert, az istenek elpusztították. Csak a Mana Sword maradt meg belőle, amit csak egy kiválasztott húzhat ki a helyéről. Egy napon főhősünk épp ■ faluba vezető hídon sétál és egy véletlen balesetnek köszönhetően lepotyog. Rövid mászkálás után rá lel ■ kardra és sikerül kihúznia a helyéről! Ez beindítja az események láncolatát, hisz szörnyek jelennek meg a falu körül. Mikor hazatérünk ■ falubeli megijednek, hogy a kardot eltávolítottuk, és a szörnyek érkezését is ennek tulajdonítják, így száműzik a fiút. Innenről mágikus karddal a börtönünkben fel kell kutatnunk ■ Mana Sword titkát és ki kell derítenünk a már homályba vesztett múltat. Persze mindeközben majd új akadályok is elének gördülnek, így egy nagyon izgalmas és fordulatos sztorit ismerhetünk meg. A SOM-et több dolog is érdekessé tette. Elsősorban ■ harc izgalmas, ugyanis nem körönlent vagy ATB szerint kell összecsapni a szörnyekkel, hanem lényegében real-time-ban! Azaz az ellenfelek folyamatosan jönnek, nekünk pedig le kell őket verni. A képernyő alján van egy kis csík és utána minden ütös után egy %-ban mért számláló. Akkor érdemes ütni, mikor ez a számláló 100%-on van. Utunk során természetesen folyamatosan fejlődni fogunk, ■ jó öreg tapasztalati pontos rendszerben. Lesznek fölénségek is, ők nem egyszerű figurák az biztos! Ezenfelül fejleszthetjük legyvereinket és hozzáunk csatlakozó társainkat is. Számátalan lehetőség van a programban, ezt ennyi helyen nem is lehet kifejtetni. Aki játszott vele akkoriban tudja, hogy egy hihetetlenül összetett történetű és nagyon izgalmas játékról van szó. Aki nem próbálta, de játszott ■ FFVI-tal vagy a Chrono Triggerrel, az nagyjából elképzelheti milyen nagy-

chanikus öltözéke fejleszthető és **■**nek kulcsfontosságú szerepe van. Folyamatosan kell gyűjteni a képességeket és **■** fegyvereket, amelyek a továbbjutáshoz kellenek. Nagyon fontos például a Morphing Ball, amivel egy labdává tudunk össze-**■**gömbölyödni, így be lehet jutni **■** szűk kicsi helyekre. Be említeném a Bombot is, amit labda alakban lehet lerakni, és akadályok kirobantására szolgál. Fegyverekből is van dögvész, különböző plazma- és lézerfegyverekről kezdve **■** fagyasztó és pusztító sugárig van itt minden, ami

SNES



Ezt megakadályozandó úgy dönt el-
rabolja a most még csecsemő Mari-
ot. A kisgyereket (és testvérét Luigiit)
épp kézbesíteni készül a gálya, mi-
kor megtörténik a baj, Kamek lecsap
és elrabolja Luigiit. A terve azonban
nem sikerül teljesen, mert Mario nem
jut a kezébe, hanem lezuhan a Yoshi-
k szigetére. A Yoshik úgy dönté-
nek, hogy a gyerek mellé lepotyant
térkép segítségével visszajuttatják Ma-
riót a szüleinek és segítenek meg-
menteni Lugit (és a golyát). Shigeru
Myamoto által készített platformjáték-
ban tehát nem Mario, hanem valójá-
ban Yoshi a főszereplő! Mario is je-
len van, hisz mindvégig ott ül Yoshi
hátlán. Ez azért fontos, mert ha eset-

VAT RETRO RO VAT PETRO RO VAT RETRO RO VAT RETRO RO VAT



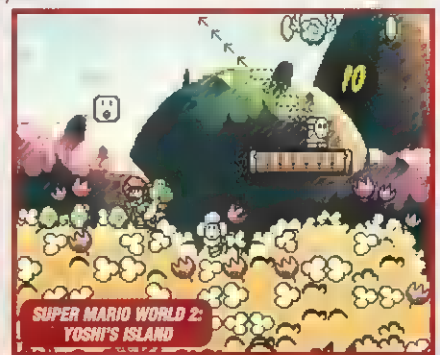
Most pedig következzon a legigényesebb SNES-
■ akciójáték, a Super Metroid! Aki játszott ezzel
■ a mesteri anyaggal biztosan ■■ tudta letenni.
Én is így voltam vele, először nem igazán tetszett,
de ahogy haladtam benne előre, úgy izgultam rá,
■ játéka. A Super Metroid '94-ben jelent meg,
de nem ez volt az első Metroid játék. NES-re
ugyanis már két rész érkezett, így lényegében a
Super Metroid egy trilógia harmadik tagja. A
történet kissé Alienek beütésű, de nagyon jó! Tel-
jesen sci-fi az egész. A jövőben járunk. A főhős
egy mechanikus öltözködés burkolatú lány, Sa-
mus. ■■ galaxisban felülni idegen faj, a Metroi-
dok ellen küzd már elég régóta (két részen ke-
resztül). Az előző összecsapásban legyőzte Ma-
ther Brait, aki felelős volt ■■ Metroidok felülne-
sért. Végül ■■ Metroidsokat is elpusztította, csak
egyetlen példány maradt. Ezt Samus kutyafisi cél-
lál tudósoknál adta. Egy nap a kutatókbázisról

kell. Energiánkat is lehet tuningolni, Energie Tankok segítségével. Persze ezeket ■■ eszökök nem adja ingyen a játék, meg kell őket találni, ami ■■ nem egyszerű dolog. Tudnillik elképesztő, szinte felfoghatatlanul sok titkos és rejtett helyszínt találhatók a programban, és ezeket sokszor csak véletlenül lehet észrevenni. Hihetetlen, hogy hogyan tudtak ennyi helyszínt belesűríteni egy SNES kazettába. Közben majd akadnak föllelések is szépszámmal, őket nagyon nagy kihívás elintézni! A grafika kicsit sötét tónusú, de stílusos és nagyszerű. Tetszett, hogy minden figura szép nagy és igényesen meg ■■ rajzolt. A zene igazodik ehhez, hangulatos és változatos is! A történet is kimagasló, akár egy RPG-ben is megállná ■■ helyét. Tényleg egy nagyon összetett és igényes programról van szó, manapság ehhez hasonló alkotás nem nagyon jelenik meg. Csodálkozok is, hogy ■■ Nintendo ■■ adott ki N64-es folytatást. Nem baj, mert GameCube-ra már készül ■■ új Metroid rész, és a Ninlentot ismerve, biztosan naagszerű lesz!

A Yoshi's Island a személyes kedvenceim közé tartozik! Imádtam ezt ■ játékok mikor megjelent, nem csoda hát, hogy abban a pillanatban neki kezdtem megírni, amikor Martin odaadta a kazettát. Nyugodtan kijelenthetem, hogy nekem SNES-en ■ Yoshi's Island volt a kedvenc platformjátékom, jobban szerettem, mint bármelyik Mario vagy Donkey Kong részt! A fő baj az anyaggal, hogy kicsit későn jelent meg, '96 végén (amikor már folyt ■ SNES hatványdala és a PlayStation is ■ diadalútját jörta), így kapott akkora fiavetelt, mint



leg egy ellenfélnek mennénk Mario leesik Yoshi hátáról és egy buborékban elkezd repkedni és rettentetesen bögni. Ilyenkor, ha nem kapjuk el mi leg ■ bal felső sarokban ■ számláló nullára ér, akkor Kamek emberei elviszik Mariot is, és egy életnek kempere. Ez ■ megoldás óriási ötlet és elképzelésben jó játékmegoldás eredményezett. A számláló 20 másodpercet kezdett visszaszámlálni, de ezt fel lehetett turbozni csillagokkal akár 30 mp.-re is! Sőt ■ ellenőrzési pontként funkcionáló csillaggyűrűknél is tölthetünk ■ számlálón. Nem csak ■ életvesztés elkerülése miatt volt fontos, hogy megleyez ■ maximális 30 csillag, hanem a pályák tökéletes megoldása miatt is. Aká jótészot már Nintendo platformjátékkal tudja milyen tartalmaznak és mesteriek ezek a stuffok. Ahhoz, hogy egy pályát tökéletesen teljesítsünk, össze kell szedni pályánként öt virágot, 20 piros színű érmét, valamint a pálya végén 30 mp.-nek kellett lennie ■ számlálónak. Az érméket és a virágokat elképesztő nehéz begyűjteni, mert nagyon jól el vannak rejtve ■ szinteken. Gyakran csak véletlenül lehet őket megtalálni. A Yoshi's Islandban ■■■■■■■■■■ 6 világot kell bejárunk, mindegyikben összesen 8 pályával. Minden negyedik pálya egy kastélyban játszódik, melynek



Veres Miki

Martinnak a legutóbbi szám bevezetőjében tökéletesen igaza volt, veszélyes dolog a szerkesztőség közelébe menni a lapzárta közeledtével, mert a főnök mindenféle plusz munkával lepi meg a gyanúlanul arra járó tesztelőt. Aztán meg csodálkozok, ha egy vodkás üveget talál a kocsijába fűródva! Hopp, most lebuhtam, a mindegy. Persze egy kis újabb munkát nem veszek rossz néven, sőt kifejezetten örülök neki! Most például a híres neves Pirates PS2 változatát kaptam ki tesztelésre, mely cím biztosan sokat jelent egyeseknek.

PIRATES RÉGEN ÉS MOST

Bizonyára sokan észrevették közületek, hogy a kiadó cégek az utóbbi időben kissé kifogytak az igazán jó és találó ötletekből. Többen ezért is fíkázzák le a PS2-t

mondván hiába az egetverő grafika, meg a bivalyerős technikai adatok mégsem képes arra a gép, hogy hangulatos és igazán újdonásokban gazdag anyagokat mulasson be. Persze mindemellett olyan hangok is megjelentek, akik szerint az Xbox majd megmutatja, hisz sokkal erősebb gép, mint a PS2. Ez igaz is, csak a történelem már párszor igazolta, nem attól függ, hogy egy gépre milyen hangulatos és ötletes játékokat írnak, hogy milyen technikai paraméterekkel rendelkezik az adott masina. Az utóbbi időben két olyan gépet látok csak (persze ez szubjektív vélemény), amelyben elég sok fantázia van. Ez a két gép a maga kategóriájában hihetetlen technikai adatokkal és jobbnál jobb anyagokkal jelentkezik és a jövőjük is igen biztató. Nem titok, a két Nintendo masináról beszélek, a GameCube-ról meg a GameBoy Advance-ról. Na főleg az utóbbi nagyon szimpatikus nekem. Visszatérve azonban a korábban megkezdett gondolatomra, ha kifogyunk az ötletekből a kiadók, gyakran egy alkalmaznak egy bevett szokást. Ennek lényege, hogy lefűjják a port a már lassan feledésbe merült címekről és új, általában 3D-s részekkel örvendeztetnek meg minket. Ez történt például a Prince of Persiával, a Pipemanival, és a most bemutatásra szánt Piratesszal is. Akik még C64-en kezdték játékos pályafutásukat, bizonyára emlékeznek erre a címre, hisz a legutósebb játéknak számított a megjelenésekor. Olyannyira sikeres volt a program, hogy átirták Amigára, aztán PC-re is. A lényeg, hogy egy kalózhajót irányítva kellett számtalan dolgot tennünk. Tudunk kereskedni, csatázni, városokat elfoglalni, tehát egy összetett stratégiai elemekkel átszőtt nagyszerű program volt ez. Nem csoda hát, hogy felfokozott várakozással vittem haza a PS2-es verziót, hisz abban reménykedtem, hogy minél jobban hasonlítani fog a játéka a régi Pirates-re. Ki próbáltam, és saj-

nos az történt, amitől titkon tartottam. Ennek a játéknak voltaképpen semmi köze a régi Pirateshez! Nyilván való, hogy azért választották neki ezt a patinás címet, hogy így serkentsék az eladásokat. Pedig mikor megláttam a Westwood logóját, még reménykedtem, hisz egy olyan cég, aki a C&C sorozattal örvendeztetett meg bennünket nem hibázhat, gondoltam én.

Sajnos ez az új Pirates

Miután a lány elolvassa apja utolsó levelét (melyből kiderül, hogy az anyja kalóz volt) megszökik apja égő házából bosszút esküszik a gyilkosokkal szemben. Tehát a feladatunk itt az lesz, hogy megtaláljuk a gyilkosokat, és bosszút álljunk. A játékmenet két részből áll. Az első, amikor a hajónkat a Wind Dancert kell irányítani. Ilyenkor rendelkezésünkre állnak egy kalózhajón fellelhető eszközök. Általában Francis Drake (angol hajós kapitány, 1572-



KISASSZONY, KIRABOLNA!

ben folyamatos kalóztámadásokat intézett az amerikai spányol kikötők ellen, ezért I. Erzsébet királynő lovaggá is ültette) módjára kell rajtaütéses és tipikusan kalózos feladatokat megoldani. A másik mód, amikor Katarinát kell irányítanunk a szárazföldön. Ezek amolyan Tomb Raideres felfedező utak lesznek sok-sok ellenféllel. Általában küldetéseket kapunk, amiket végre kell hajtani. Ilyenekre gondoljak, hogy meg kell találni egy-egy tárgyat, kincset, vagy kulcsot, de említeném a hajós küldetések közül a

erőd ostromát, vagy elpusztítandó ellenséges hajókat is. A bejárható terület elég nagy és küldetésekből nem lesz hi-

Ugyanis akkor csak járklunk vagy hajózáunk a térképen, és fogalmunk sincs, mit kell csinálni. Még szerencse, hogy a küldetéseknek van egy listája melyet nyomon követve azért lesz némi fogalmunk, hogy mit kell még tenni. Viszont ezek nagy része egyhangú kulcskeresésből áll, ami nem kimondottan a legelvezetesebb elfoglaltság egy játékban.

A második játékmód a főmenüben a Sea Battle. A címből már sejthető, hogy itt tengeri csatát kell vívunk más hajókkal. Választhatunk térképet, hajót, sőt még kétféleképp módra is lehetőség van. Mondjuk az utóbbi kicsit kényelmetlen, mert egy képernyőn kell láviroznunk a két hajóval, így nem annyira élvezetes.

A Continue-val a kimentett állásunkat folytathatjuk (menteni a papagájoknál lehet), míg az Options-nél alapvető beállításokat lehet elvégezni. Az utolsó pont a Scrapbook, ezt lehet, hogy a végleges verzióban majd külön elő kell hozni. Itt elég jó minőségű és esztétikailag is kielégítő, mondhatnám szép festményeket, rajzokat és képeket nézhetünk a játékból meg a szereplőkről.

KEZELÉS

A Pirates irányítása két részre bontható. Az első ugye a hajónk navigálása, míg a második Katarina kezelése. A hajónk kezelése szerintem nem lett a legegyszerűbb, főleg amikor csatára is sor kerül. Túlzottan nehézkesen tudunk csak mozogni. A hajót a következőképpen le-

egyáltalán nem hasonlítható a régi nagy nevű játékhöz. Azon is elgondolkodtam, hogy csak véletlen névazonosságról lehet ez szó, hisz akkoriban mikor az első Pirates megjelent más cég adta és készítette a játékokat. De hiszem, hogy erről lenne szó mert azért nagyvonalakban felismerhetők régi dolgok. Félre értes ne essék, ez az új Pirates nem egy rossz játék, csak kicsit másra számítottam. A készítő egy 3D-s másképlés, kalózos játékokat alkottak, melyben óriási szerepet kap a különböző kincsek gyűjtögetése is.

A KALÓZKODÁS SZÉPSÉGEI

A főmenüben kezdetünk új játékot (New Game), melyben egy történet bontakozik ki előttünk. A főhősnő, Katarina apját idegenek meggyilkolják, egy sziget birtoklásáért.

Pirates

THE LEGEND OF BLACK KAT

ány. Egyébként az anyag igencsak kalandosra sikeredett, nem minden esetben rájött a szánkba a játék, hogy épp mi a feladatunk. Továbbjutás dolgában sok múlik rajtunk is. Igyekeztek minél nagyobb területet felfedezni, mert mindig kapunk újabb misztikusokat. Sajnos kicsit unalmas ez a küldetés megoldás, főleg ha megakadunk a játékban.

het irányítani. A bal oldali analóg karral mozoghatunk. Az X az ágyúzás, tehát a támadás gombja. Minden egyes lövés után a bal alsó sarokban egy kijelző töltődni fog. Ha eléri a maximumot, egy extra erőset támadhatunk a Négyzetrel. E mellett a kijelző mellett találunk egy másik kék színűt is. Ez "turbó" kijelzője. Ha le nyomjuk a Kört, hajónk egy darabig extra sebességgel fog száguldozni. A jobb oldali analóg karral a nézetet állíthatjuk. Az L2 is fontos szerephez jut, hisz ezzel lehet kikötni. Később az elfoglalt erődben lehet venni hajónkhoz extra fegyvereket és tárgyakat. Ezen eszközök közül a R1-gyel válogathatunk, és a Háromszóggal használhatjuk őket. A szárazföldön a kö-



sal, válogathatunk közülük. A Körrel ugyan tudunk. Fontos gomb még a Select, amivel a térképet hozhatjuk elő. Itt a fel le irányokkal válthatunk a már megszerzett térképek között. Ezen túl a jobbra és a balra irányral tanulmányozhatjuk statisztikáinkat. Többek között, itt látható, hogy hány küldetést oldottunk meg eddig, és hány van még hátra. Velehetünk majd Katarinának is cuccokat, a térképen egy cilinderes ürge jelöli az árus helyzetét.

ÉTEKELES

Kicsit sajnálom, hogy a Piratesból egy ilyen átlagos stúdió hoztak csak össze, pedig ha a régi játékokat vetjük volna alapul, biztosan egy egyszerűbb anyagot lehetett volna kreálni. Ahogy azt már hangsúlyoztam szerintem borzasztó hamar meg lehetett volna csinálni a programot, és csak azokat fogja igazán jól lekötöni, akik buknak a folyamatos kincskeresésre,

vetkező a helyzet. Szintén X a támadás, és hasonlóan a hajós módhoz itt is minden ütés után töltödni fog az extra támadás kijelzője. Ha betelt a kijelző a Négyzetrel egy nagyon erős támadást tudunk. Védkezni az L1-gyel lehet. Ládákat nyitni az L2-vel tudunk, lesz belőle egy pár az biztos. Vannak olyan ládák is, melyek csak kulccsal nyithatók, ezeket a kulcsokat nem lesz egyszerű munka megtalálni. Sőt lesznek rejtett kincses ládák is. Ezek a föld alatt rejtőznek, és szintén az L2-vel lehet őket kiásni. Ha valami lapul a föld alatt, a joy elkezd rezegni, illetve Katarina is elkezd mondogatni, hogy kincset érez a közelben. Egyébként ezeket nem könnyű megtalálni, szerintem jelezhetné volna kicsit pontosabban is, hogy hol vannak a ládák. Találni fogunk telepörtöket is, ezeket, ha majd aktiváltuk szintén az L2-vel használhatjuk. A telepörtök új helyekre visznek minket, érdemes őket bekapcsolni, majd átkutatni. Természetesen Katarinával is lehet majd tárgyakat felvenni (főleg fegyvereket), ezeket is a Háromszöggel használhatjuk és az R1-R2 páros-

meg a újabb és újabb térképek felfedezésére. A tengeri csaták izgalmasak ugyan, de csak átmeneti kikapcsolódást nyújtanak a rengeteg keresgélés között. Felemás a játék grafikája is. Vannak kimondottan szép effektek, de ugyanakkor szembeötlően egyszerűek is. A szereplők túlzottan szögletesek, és animációjuk is darabos kissé. Maguk a terepek ugyan szépek, de semmi óriási látványosságot nem tartalmaznak. Egyedül a víz néz ki jól, de az is csak addig, amíg partra nem szállunk. Még a nyílt tengeren meg a partok mentén elég jól néz ki a víz, ahogy fodrozódik, meg tükröződnek rajta a felszíni dolgok. A sekélyebb részekben halak úszkálnak és a távolban megfigyelhető, ahogy delfinek ugrálnak ki. Viszont közvetlenül a part mentén, úgy néz ki a tenger, mintha oda lenne fagyva a homokhoz. Egyrészt nem hullámzik rendesen, másrészt kicsit szögletesen szegélyezi a partot. Szóval a grafika bár nem rossz egy közepesnél egyáltalán nem jobb, szerintem a PS2 ennél többre is képes lenne. Jópofa, hogy az átvetett filmeknél nagyszerűen kever-



ték a CG animációt rajzolt helyekkel. Olyannyira jól, hogy elsőre meg nem mondanánk az intróban a partról meg a házakról, hogy rajzoltak lennének. Az viszont nem tetszett, hogy az ellenfeleknek (gondolok itt az emberekről) mesterséges intelligenciája igen alacsony. Ha a közepükbe érünk, egyből észrevesznek, akár

hangulatos kalózos hangulatot, akkor bejön neked az anyag. Mindazonáltal szerintem azt az energiát, amit a Westwood a program megírásának szentelt, befektethette volna, mondjuk a C&C 2: Tiberian Sun vagy a Red Alert 2 PS2-es átírásába. Persze ez csak magán vélemény, és inkább az mondanám velem, hogy még min-



mit csinálnak. Nem lehet elbújni, vagy orvos meg támadni őket. Mintha rendelkez- nének az Alien filmből ismert ellenfelek érzékelésére használt kijelzővel, ugyanis ha lassan közelítjük őket hátulról, akkor is nekünk rontanak. Bár lehet, hogy ez nem hiba, bár én a Metal Gear után elvárok egy kicsit magasabb gépi értelmet a játékoktól. Főleg ha PS2-re készültek. Amúgy érdekes, hogy a hajók valamivel értelme- sebbek! Ugyanis ha valamelyiket már úgy széltőlük, hogy nem sokára felrobban (ez mondjuk érdekes, szerintem jobban nézne ki, ha elsüllyednének), akkor nem ijed meg a visszavonulástól és meneküléstől sem! Ilyenkor elő áll a Tom és Jerry effek- tus, azaz percekig keresztül kell üldözni és kergetni őket, mire végleg végzünk ve- lük. Érdekes a hajók intelligenciája meg- van, akkor a szárazföldi emberek miért nem kaptak belőle? A zenével nincs baj, hangulatos tengeri vagy úgyis mondhat- nánk kalózos témájú számok, szólnak. Mondjuk, ha egy kicsit változatosabbak lennének számok nem lett volna baj. Szerintem a Pirates azok számára jó szá- rakozás, akik szeretik a Tomb Raideres felfedező játékokat. Nem rossz az anyag, csak monoton és ezért könnyen megunható. Viszont ha kedveled a felfe- dezéseket a kincs és kulcskeresést, meg a

dig nem jelentették be hivatalosan, hogy valamelyik PC-s stratégiát átírják a PS2- re. Pedig a C&C és a Red Alert PS-es si- kere indokolná ezt, szerintem!

Veres Miki



PIRATES - THE LEGEND OF JACK SPARROW

WESTWOOD/ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA: JÓ

JÁTSZHATÓSÁG: JÓ

SZAVATOSSÁG: JÓ

ZENÉ / HANG: JÓ

HANGULAT: JÓ

12 JÁTÉKOS

MEMÓRIAKÁRTYA

ANALÓG RÁNYÍTÓ

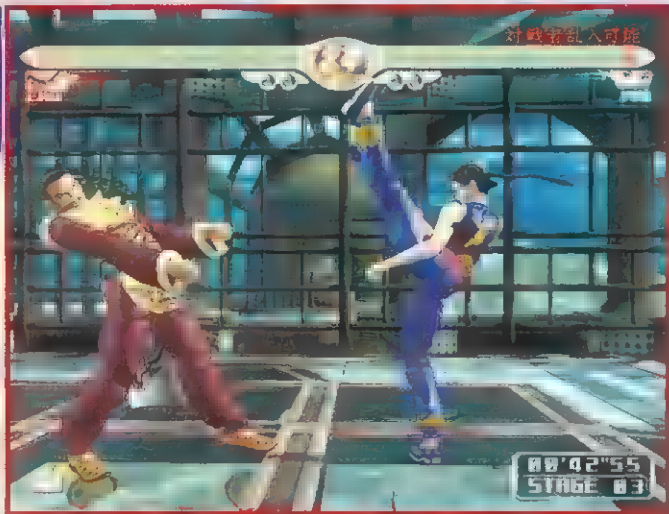
✓ RITKA AN NYEN KALÓZOS

HÁJÓJÁTEK

× NEM HASONLIT A NEM

HAJÓJÁTEK

6.5 pont



Ha felmerül a verekedős játék téma – főleg konzolokon – mindenkinek a Tekken 3 név ugrik be először, mint etalon. Nagyon nehéz dolga van annak, aki arra vállalkozik, hogy megdöntse az uralkodását. A Sega mégis megpróbálkozott ezzel, meghozta egy Playstation 2-es kiadású játékkal, a Virtua Fighter legújabb, 4-es verziójával. Több oldalról is próbáltam nekiesni a programnak és valami oltári nagy bakit találjak benne, de nem igazán sikerült. Ez a játék jó! Úgy-hogy érdemes belemerülnünk és kivesézni. Lássuk.

SZOLIDAN VERLEK SZÉJJEL

Az első és talán legfontosabb, amit meg kell említeni, hogy igyekeztek minél

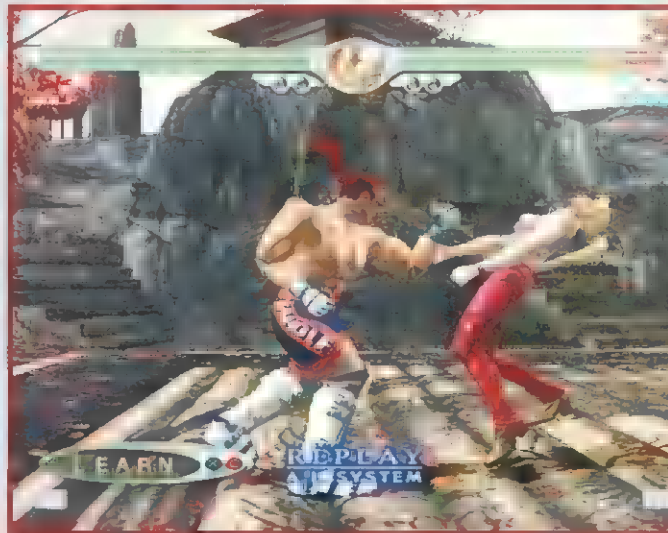
kevésbé brutális, de mégis élvezhető bunyót generálni a programozók. Én mondom, ez sikerült is nekik! Sehol nem tocsog vér, nincsenek kivégzések és egyéb szörnyűségek, stb. Az ütéseink után még csak nem is porzik az ellenfél, egyedül a mozdulat és a csattanás adja tudunkra, hogy eltaláltuk. Ezek hiánya egyáltalán nem kelti a műbunyó érzetét, nagyon élvezetesre sikeredett a játékmenet. Rengeteg fajta lehetőség rejlik a programban, nézzük sorba őket:

A.I. system: Újdonság a játékban a mesterséges intelligenciának nevezett rendszer, mellyel talán a legnehezebb ellenfelek ellen mérkőzhetünk meg. Az elején létre kell hoznunk a memóriakártyára egy játékost, akit utána visszatöltünk és kihívjuk egy meccsre. A kezdetekben még gép irányította játékos minden ütésünket megjegyzi és megtanulja használni őket, illetve kivédeni. Vagyis a menetek alatt folyamatosan tanul a gép és a végén már mindent tudni fog, amit mi is, úgyhogy nagyon bele kell húznunk.

Kumite: Vagyis a túlélő mód. Talán legelőször a Fighting Vipers-ben találkoztunk ilyenekkel Saturn-on, azóta közkedvelt a verekedős játékoknál. A lényeg, hogy egy emberrel milyen messzire eljutni, a végtelenített, folyamatosan újratámadó ellenfelek ellen.

Versus mode: A jól ismert egymás elleni küzdelem, két irányítóval és egy haviával megunhatatlan bunyókat nyomhatunk vele. Összesen 13 szereplő közül csemegezhethetünk, csakúgy mint a gép elleni játéknál.

Training mode: A gyakorlást három részre osztották. Mivel játék közben nem tudjuk lekérni karaktereink mozdulatlistáját, mint a Mortal Kombat 4-ben vagy a Tekken 3-ban, ezért erre szolgál a Command training, ahol egy mozdulatlan ellenfélrel próbálhatjuk ki a kiválasztott ember összes lehetséges támadását (a gép mutatja, hogy mit kell nyomni). Aztán ott van még a Free training, ami a nevéből is következik egy kötetlen menet és a Trial mód, ahol a lehető legjobb stratégiákat sajátíthatjuk el, pl. hogy kell átvenni a vezetést egy folyama-



HARAGUDNÁL, HA LEZÚZNÁLAK?

tosan védekező ellenfél esetén.

Arcade mode: A jól megszokott gép elleni verseny, ahol minden játékos ellen meg kell küzdenünk, vagyis végigvinni a programot. 13 különféle karakter áll rendelkezésünkre, csakúgy, mint a VS módnál.

A játék egyéb menüpontjai a Data Files, ahol a már szóba került embereket hozhatjuk létre, menthetjük el a kártyára és tölthetjük vissza. A Replaynél értelemszerűen a felvett visszajátzásokat nézhetjük meg, az Options-ban pedig a beállításokat intézhetjük és megnézhetjük a top listát. A beállítások közt érdemes külön figyelmet fordítani az idő, és az ütés effekt bekapcsolására. Mivel az előbbi elég szűkre van szabva alapból, míg az utób-



bíval a találkor feltűnő fény effektet tudjuk bekapcsolni.

IZOMPACSIRTÁK

Többször említettem, hogy a program alapból 13 kiválasztható harcost tartalmaz, de bizonyára lesznek rejtett szereplők is (melyik játékban nincsenek?), de erről semmi biztosat nem tudok mondani. Szerencsére az emberek jó karakteresre sikerültek, nem lesz nehéz kiválasztani a nekünk legjobban fekvőt, aki lehet például egy ninja harcos, egy kigyúrt jamaikai fickó, izmos amerikai bokszos csajsi, törekeny kis japán leányzó, Ryu hasonmása, stb. Kiválasztásukra több mint másfél percünk van, így még arra is marad időnk, hogy a elolvassuk a képernyő szélén található rövid ismertetőket.

Ha nem választottuk ki az Options-ban, hogy legyen pályaválasztó képernyő, akkor véletlenszerűen, vagy arcade modeban az ellenfélnek megfelelően ad be egy



IRÁNYÍTÁS

Használjuk az analóg karokat ■ karakter mozgatásához, míg az összes többi gomb (az irányokat és a start-selectet kivéve) az ütés-eket, rúgásokat és védekezést szolgálja. Nem kell nagy ördöngösség, hogy elsőre leverjük ■ gépet, akár közepes fokozaton. Beválik ■ jó öreg mortalos játéktérmi trükk, miszerint csináld folyamatosan ugyanazt a mozgást és ■ gép előbb-utóbb meghülyül, elengedi a védekezést és meghal. Itt viszont vannak saját stílussal rendelkező harcosok is, akik nem nagyon dőlnek be ■ csapdáknak, elmozognak, kivédk ■ támadást és kinyírnak.

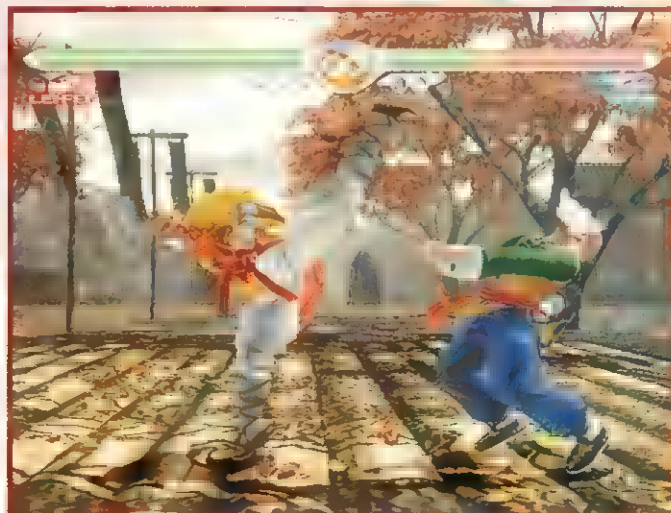
En különösen ügyes trükköket tudtam ám bevinni, mivel a gép, amit kedvenc főnöküktől kaptam igazán csak érdekes dolgokat muvelt. Az irányítón néha beakadt néhány gomb és olyankor magától kezdett el hadonászni az emberem, sőt volt hogy kimentem a klotyóra, mire a gép kipauzálta magát és leverte nekem az ellenfelet (vagyis saját magát). Ez ám ■ kiszolgálás! Ez ■ Sony tudhat valamit. Több szempontból is csúcs volt ez a gép, főleg, hogy azzal a figyelemzetéssel kaptam meg, hogy "Nagyon vigyázz rá Tibikém, mert harmincezerbe került a javítása". (35 ezerbe, pontosabban, plusz Áfa. GvM) Nos, ezek után hazacaptattam, betoltam a gépbe a kábeleket, bepattintottam a lemezt és vártam. De semmi se történt. Az olvasó kergett benne, néha lépkedett egyet-kettőt magától a menüben, de ezen kívül semmi. Próbáltam az egyik meg ■ másik oldalára fektetni, de

nem használt. Na, mondom Martin megint egy félhalott zombi gépet szóztam rám. Mikor már éppen ■ kikapcsolás felé nyúltam, egyszer csak csoda történt, berántotta a programot ■ memóriába és elindult. Nagy volt itt az öröm, ugrált és táncolt az egész család, a tengerimalac kiszabadult a terráriumából és szétrágta ■ fél lakást örömeiben. Különösen boldoggá tett, hogy végre leesett az állam egy Playstation 2-es játék grafikájától. Az utóbbi időben egyedül a GameCube okozott nálam ilyet. Kicsit ugyan húztam a számat, hogy néhol ■ vonalak kissé túlzottan villognak az interlace felbontásnak köszönhetően, és ez a színék rováására megy, de aztán rájöttem, hogy mindennek az öcsötány TV-m az oka, aki nehezen bírja az NTSC felbontással.

MI AZ, AMI KIMARADT?

Úrrá lett rajtam ■ gigantikus Virtua Fighter láz, azonnal be is kapcsolom a számítógépet és felsiklottam a világhálóra, némi plusz információ után kutatva. Rá is akadtam több konzolos lap, és mily meglepő, még ■ Sega oldalán is. Persze mindenhol csak ■ európai változatról esik szó. A screenshotokat nézegetve megakadt a szemem egy érdekes opción, amit nem találtam meg az NTSC verzióban, ez pedig a Character Edit. Utána olvastam és itt bizony emberünk ruházatát és kinézetét editálhatjuk ■ végletekig, sőt a csajok buksijára még satyeszt is tehetünk. Különben a karakterek öltöztetést az is meghatározza, hogy melyik játékos (illetve irányítóval) választja őket. Ezen kívül több elterést is észrevettem, például ■ Kumite módot Survival mode-nak hívják, stb. Remélhetőleg a nálunk forgalomba kerülő végleges verzió már tartalmazni fogja ezeket a nyalánságokat.

Endrédi 'Neon' Tibi



VRTUA FIGHTER 4

| SEGA | |
|----------------------|---------|
| GRAFIKA: | KIVÁLÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | JÓ |
| SZAVATOSSÁG: | JÓ |
| ZENE / HANG: | KÖZEPES |
| HANGULAT: | JÓ |

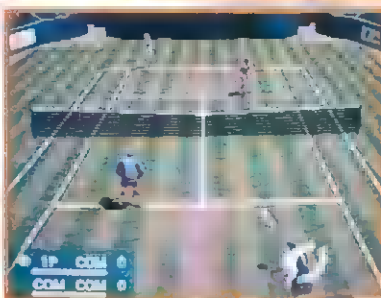
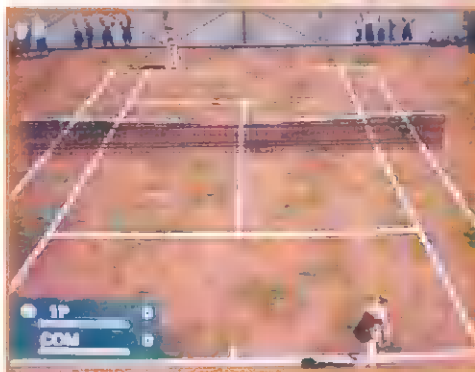
■ JÁTEKOS
MEMÓRIAKÁRTYA SMD OPTIMIZÁLT
ANALÓG IRÁNYÍTÓ DUAL SHOCK 2
✓ GYÖNYÖRŰ VILÁNGYORS,
ELVEZETES
× RHATTAK TULLI FÜLBÉ-
MÁSZÓBB MÚSZKÁT IS

9 pont

TENNISZ PÁRKERESŐ SZOLGÁLAT



A japán különlegességeket kedvelők örülhetnek, mert nekikezdünk a nehezen beszerezhető programok bemutatásának, ezek közül az első egy igen érdekes koncepción alapul. Adva van egy kevés szerelmepár, akik megküzdenek egymással a "teniszpályákon". Az idézőjel nem véletlenül van ott, hiszen ezek a helyszínek mindenre emlékeztetnek, csak nem a sport által megkövetelt terep. Van itt minden, ami kapcsolódhat a szerelmesek szétrobantásához kapcsolódó eseményhez, személyes kedvencem a kastélyban megrendezett bál, ahol a kedves résztvevők között adogathatjuk a labdát. Nem semmi, biztos. Lehet egyébként normál játékot indítani, de ha csak egy könnyed akcióra vágyunk, azt is megtehetjük. Az opciókban egyébként minden fontos beállítást megtalálunk, a nehézségtől a meccsek hosszától. Játék közben lehetünk haveróval, vagy egyedül, és szimpla, vagy dupla küzdelemben. Én személy szerint a Sega Tennis óta mindig duplázok, és ez most sem volt másképpen, hiszen izgalmasabb a dolog, ha van még egy segítőt is, és az ellenfelek is ketten vannak. A küzdelmek menete a megszokott, szerva itt, szerva ott, mi pedig adogatjuk vissza a lasztit, egyedüli eltérés a speciális mozdulatban rejlik, amit a háromszöggel csálhatunk ki emberünkől, ha már felment a piros csík a balals sarkokban. A szereplők aranyosak, és ezt leginkább a manga csajokra értem, mert a fiúszereplőkben számomra semmi aranyos nincs, ők talán majd a lányoknak jönnek be. A választható hölgyek egyébként hűen tükrözik a japán igényeket, nagy szeműk, és hatalmas, minden mozdulatra rezzenő mellek vannak. Egyem a... Eh, mindegy. A grafika egyébként botrányos, minden tiszta pixel, semmi sincs kidolgozva rendesen, és végig jellemzi a játékot, sem a pályák, sem a szereplők nem kivételek. Ez a legfőbb hibája a programnak, de azért a játszhatósággal is van egy-két probléma. Valahogy nem mindig úgy reagál az emberünk, ahogy kéne, és ez felettébb nehezíti a játékot. Ezeken kívül már csak egy fontos negatívum van a tarsolyomban, méghozzá a nevelésnek hangzó, de az életben sokkal jobban feldühtő két perces töltési idő az új pályák előtt... Fárasztó, és ezen még a közben bemutatott fürdőruhás képek sem változtatnak... na jó, párat azért szívesen nézgettem :-). Ha azonban túltettük magunkat ezeken a hibákban, egészen jól szórakozhatunk, mert a játék élvezhető, a zenék japánosak, és pont ezért szuperek, a csajok mellei pedig igazán ugálnak fel-alá. Egészen tűrhető a Love Smash, és rivalisa egyelőre nincsen (mondjuk rögtön el is áshatná magát, ha a Virtua Tennis is



megjelenne PS2-re), mindenesetre, csak a japán érdekességek kedvelőinek ajánlom.

Bajtös Gábor

LOVE SMASH - SUPER TENNIS PLAYERS

HUNEX/D-3

GRAFIKA: ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: KÖZEPES

1 JÁTEKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 3MB (10MB)
ANALÓG RÁNYÍTÓ 3MB (10MB)
✓ TÖRÖL KEN ÉRDEKES
MEGK...
× KISSE...
...
...
...

6 pont

MÉNTSÉTEK MEG LELKEINKET

AIR RANGER



Biztosan vannak olyanok, akik a Légi mentők című buta sorozatot szokták nézni az xy csatornán (már ezt elég nehéz elképzelni). Talán pont nekik készülnek az olyan programok, mint a már korábban bemutatott City Crisis, vagy a most nagyító alá helyezett Air Ranger. A feladatok, ugyanúgy, mint az említett TV sorozatban, az lesz, hogy a tisztelt polgárok védelmében mindent megtegyünk, és védelemzük őket minden apró veszélytől, a nagyobb balesetekről, esetleg magától a nagybetűs haláltól. A menüben található eligazítást, gyakorló feladatokat, de akár rögtön belevethetitek magotok a sűrűjébe, ezzel elindítva karriereteket. Az irányítás nem nehéz, ha hozzá lehet szokni, még amellől is, hogy minden gombot használatba vehetünk a különböző funkciókhoz. Kicsit szimulátor jellegű a program (nem annyira árkádos, mint a CC), és ezt figyelembe véve minden elismerésem annak, aki ennél remekebbül megoldotta volna a kezelést. Tényleg minden ott van, ahol lennie kéne, én egy-két elbénázott küldetés után vígan repkedtem erre-arra mindenféle ütközés, szerencsétlenkedés nélkül. A küldetések változatosság, menthetünk embereket közlekedési balesetekből, helyreállíthatjuk egy hatalmas híd forgalmát, amit az elszabadult kamion szállítmánya akadályoz, de akár egy hajóból is felhúzzuk a szerencsétlenül jártakat. Ezek azonban csak az első lehetőségek, utánuk még több móka vár rátok, csak győzzétek őket teljesíteni. Természetesen nem mehetünk csak úgy egyik pályáról a másikra, a gép nézi az eredményeinket, és ahhoz, hogy minden helikopter típus, és minden küldetés legyen, nos ahhoz bizony legalább platina fokozatot kell elérnünk, ami azért már kicsit nehezebbé teszi a dolgokat, ilyenkor ugyanis nem hibázhatunk egyet sem, és ráadásul hamar teljesítenünk kell a feladatot is. A grafika nagyon szép, csak néhol lehet zavaró körülményeket találni (ilyen az a pillanat, amikor ködsírással találkozunk), szerintem nagyon jó munkát végeztek a fejlesztők, főleg ha figyelembe vesszük a sok, nagyban eltérő kamera-

nézetet, na meg azt, hogy még a helikopter belsejéből is bármerre nézelődhünk, mindent olyan tökéletesen látunk, ahogy az a nagykönyvben meg van írva. A hangok, és a zenék is megfelelőek, tulajdonképpen minden tökéletes, ami számít, és ez leginkább a hangulatra igaz, mert hiszitek, vagy sem, ebben a hónapban szinte ezzel a programmal játszottam a legtöbbet, ami azért mutat valamit. Azt hiszem, nyugodtan ajánlhatom bárkinek ezt a remek kivitelezésű programot, mert remek szórakozást nyújt, ráadásul szerintem még jobban is sikerült, mint az egyetlen konkurens, a City Crisis. Két apró negatívum van összesen, az egyik a néhol gyengélkedő grafika, míg a másik, hogy csak egy fél oldalam volt rá...

Bajtös Gábor



AIR RANGER

ASK

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: KIVÁLÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

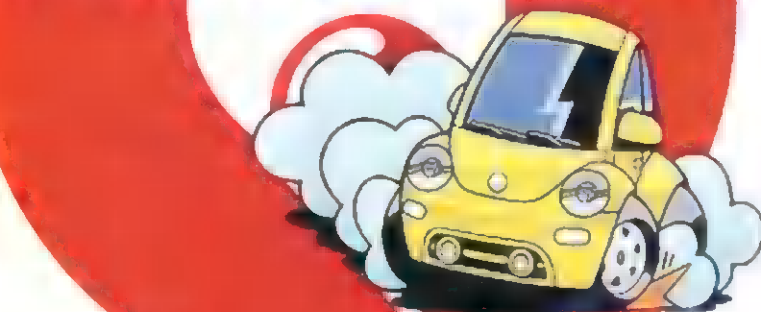
1 JÁTEKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 3MB (10MB)
ANALÓG RÁNYÍTÓ 3MB (10MB)
✓ HANGULATOS
✓ ELVEZETES
HELIKOPTER SZIMULÁTOR
× KISSE...
...
...
...

9 pont

playstation 2

FINAL RING 2

TOMBOL A JAPÁN TÖRPEKOCSI LÁZ



Még tavaly, a novemberi (43-as) számunkban a DaM kolléga tesztelte a Gadget Racers nevű csodát, amit a Takara adott ki. A program ugyan sem nála, sem máshol nem aratott hatalmas sikert, a cég valamiért a folytatás lehetősége mellett döntött, és japánban már most beszerezhető a furcsa nevű második rész... hát, nem vártattak sokat minket, az íjti, bár az értelmi részét nem látom a dolognak. Én ugyan nem próbáltam az elődöt, valahogy nem is vágyom az ismeretség létrehozására. Munkatársam cikkét elolvastva a sánda

nyéket, és annak nevezetességeit.

Ezen részen még egészen érdekes a program, legalábbis én egészen jól elváltam, furikóztam ide-oda, és közben gondolkodtam az élet nagy dolgain. A versenyek már teljesen hétköznapiak... elindulnak jó sokan, lökdösdünk, falra kenjük a riválisokat, dudálunk, szidjuk a készítőköt a remek irányításért, és fejszével érünk be a célba, mialatt azon töprengünk, hova tűnt az élboly. Az egyetlen érdekesség, hogy néha még hatalmas vizeséseken is lezúdulhatunk, vagy folyókban is közlekedhetünk, mert ugye ezt nem sokszor tehetjük meg a GT3-ban, és társaiban, az életben pedig még ritkábban adjuk ilyenre a fejünket (a fejünk még hagyján, de a drága autót meg pláne nem tesszük ki ilyen veszélyes helyzeteknek...). Nos ennyi az alap információkról, az értékelés pedig elég egyszerű lesz a számomra. A grafika aranyos, de nem a legszébb, pont megfelel azoknak a gyerekeknek, akik erre a lemezre vágyanak. Az irányításnak vannak nagyon gyenge pontjai, és ez sajnos a hangulatot is korlátozza az alapszint helyzetére. A zenék általánosságban bejárnak, tipikusan japánosok, viszont

pár szám, és a motorhang rendszer megdézsmálta az agysejtjeimet, utóbbi kifejezetten idegítő, ezért ajánlom a kikapcsolását. Mit is mondhatnék még, ez egy teljesen hétköznapi játék, leginkább gyerekeknek, bár nekik is találhatunk jobbat ennél.

Bajtös Gábor

CHORO Q HIGH GRADE 2

TAKARA

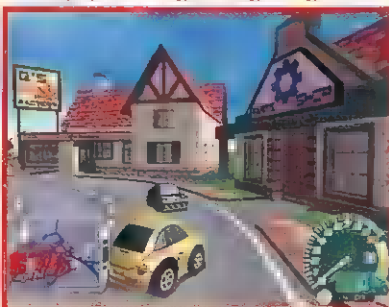
GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: KÖZEPES

12 JÁTÉKOS
MEMÓRIKÁRTYA ÉS PS2-KO
ANALÓG IRÁNYÍTÓ DUAL SHOCK
✓ KELLEMESEN JÁTSZHATÓ
✓ NEM KEVÉS HIBÁVAL
✓ NEM KEVÉS HIBÁVAL

5.5 pont



gyanúm támadt, hogy újtásokról itt nem nagyon van szó, csak egy egyszerű folytatásról, ami azt kell mondjam, ismét nem fog nagy tömegeket rajongásra készíteni. A játék egy hétköznapi versenyzés, a hétköznapi autókhoz képest kisebb, olyannyira zsugorított járművekkel. Normál módban mehetünk különféle, eltérő stílusú pályákra egyedül, vagy ketten, míg karriert játszva már érdekesebb lesz a téma, mert növelhetjük gépezetünk tudását a továbbjutás alatt megszerzendő pontokkal, így egyre erősebbé válva a gépi mezőnnyel szemben. A legnagyobb móka az egészben, hogy a versenyeken kívül barangolhatunk mindenféle a különböző városokban, eközben meglátogathatjuk a festőműhelyt, az alkatrészt, vagy a többi látványosságot. Idővel pedig lenyűgöztünk az autópályára is, hogy szemügyre vegyük a kör-



576 KONZOL

TÉLEST

BOMBERMAN KART

...ÉN IS JÖVÖK, VÁRJ BOMBÁZÓ!



hatóság jó, az egész leginkább átlagosként nevezhető, AZONBAN van a menüben egy pont, ami megmenti a lemezt a kukától, vagy a szekrény polcánál homályba vesz, porosodásra rendkívül hajlamos pontjától... és ez a klasszikus Bomberman aljáték. Itt újraélhetjük a rég elfeledett örömeit, és vígan robbantgathatunk akár többben is, nem törődve az idejével grafikával, és azzal, hogy tulajdonképpen egy PS2 levitt a TV-nk alatt.

őszintén megvallom, én ezt a menüpontot vettem igénybe a legtöbbször, figyelt hányva a "korszerű" versenyzésekkel szemben, amik nem nagyon tudnak már lekötni, bár gyerekként lehet, hogy azt is élveztem. Külön érdekesség, hogy a program támogatja a GT3 féle kormányt. Mindenesetre a CD-n elhelyezett retro mód már megér nálam egy tízest, a levitt két pont pedig csak a fájátek hibája, negatívumot csak arról tudok mondani. Bomberman rulez!

Bajtös Gábor



BOMBERMAN KART

HUDSON

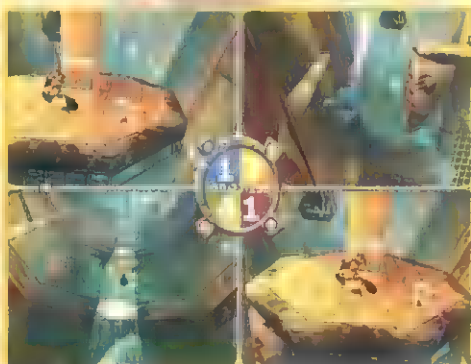
GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

14 JÁTÉKOS
MEMÓRIKÁRTYA ÉS PS2-KO
ANALÓG IRÁNYÍTÓ DUAL SHOCK
MULTI TAP IRÁNYÍTÓ OT KÖRNYÉK
✓ TARTALY GYEREKEKNEK ÉS KLASSZIKUS
✓ ALJÁTEK MÓD
✓ NEM KEVÉS HIBÁVAL
✓ NEM KEVÉS HIBÁVAL

8 pont



10



M bizony, mint multiplájér! Egyedi kinézetű Raymankánk nem kerülhetett el a népszerű platform figurák sorsát, ami elérte anno Crash Bandicoot-ot és csapatát is. Múltkor láttam bandicootot a tv-ben, hát az ott bemutatott kis szürke bundás ausztrál erszényes abszolút nem hasonlított a játékban található róka – farkaszerű hűhöz! Raymant viszont nem hiszem, hogy bármi létezőről mintázták volna (vagy csak eddig nem akadt rá a tudomány), így kinézetébe nem is akarok belekötölni, maximum kissé nehéz játszhatóságába az előző részek tekintetében. De itt jön be a multiplay egyik igen kedvező tulajdonsága, mégpedig az, hogy a csaló gép helyett szegény játékos társunkat szidhatjuk (ültegethetjük) kedvünk szerint. Nos, az egyértelmű, hogy a légies végtagú állatka (?) benne van a M szekcióban ugye, mellette pedig nem meglepő módon ismerősöket üdvözölhetünk: Razor, Teensies, Henchman, Globox és még három rejtett karakter várja azt, hogy segítségükkel nagy defeatet mérjünk szegény haverunkra valamelyik pályán. A kezelést tanulmányozva már látható, hogy alapvetően két féle, verseny és harci mérkőzésekben jeleskedhetünk. Mivel sajnálatosan éjjel kettőkor otthon



20

nem találtam partneri RM-ezni (Books-he kutyám is aludt már), így a single player részt vettem csak görcső alá. Összesen hat league van, s ezeken belül három – három race és kombat pálya. A beginner (mint el-sőre hozzáférhető) osztályban a verseny amolyan akadálypálya, ki-kapcsolható meg átgörnyölő falakkal, széthelyező dobozokkal (amik olyan magasra dobó ugrókorongot tartalmaznak), megrázó élményt nyújtó energiamezőkkel, csúszós futójárdákkal és gyorsító turbómezőkkel. A graphic nagyon szép, szerencsére nem rontották le a kitűnő Rayman minőséget, változatos színekkel és fényhatásokkal manipuláltak a tervezők. Bár nekem igazán sikerült még utol sem érni a előttem levőket, de szokás szerint inkább én voltam a béna, mintsem a játék sikerült túl nehézre. A kombatban pedig (még mindig a beginner league) az volt a cél, hogy én szedjek össze előbb öt darab valamit, miközben vigyázok az ellenfél fagyasztó golyóbisóira (ez mindig jött össze). Én a lövöldözhettem ilyeneket, segítségképpen még a célkereszt is rálokkolt a gonoszra – viszont a el-szerűet bűjt el a tereptárgyak mögé. Futó ismeretségem a RM-el azért nem mondható sikertelenség, és meg vagyok róla győződve, hogy az ilyen multi gamek egyszerű mulatságok és bulik kiemelt hangulatfelelőse lehet.

Dzson.

RAYMAN M

UBI SOFT

GRAFIKA: JÓ

JÁTSZHATÓSÁG: JÓ

SZAVATOSSÁG: KIVÁLÓ

ZENE / HANG: JÓ

HANGULAT: KIVÁLÓ

14 JÁTÉKOS

MEMÓRIAKÁRTYA SMS (222KB)

ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL

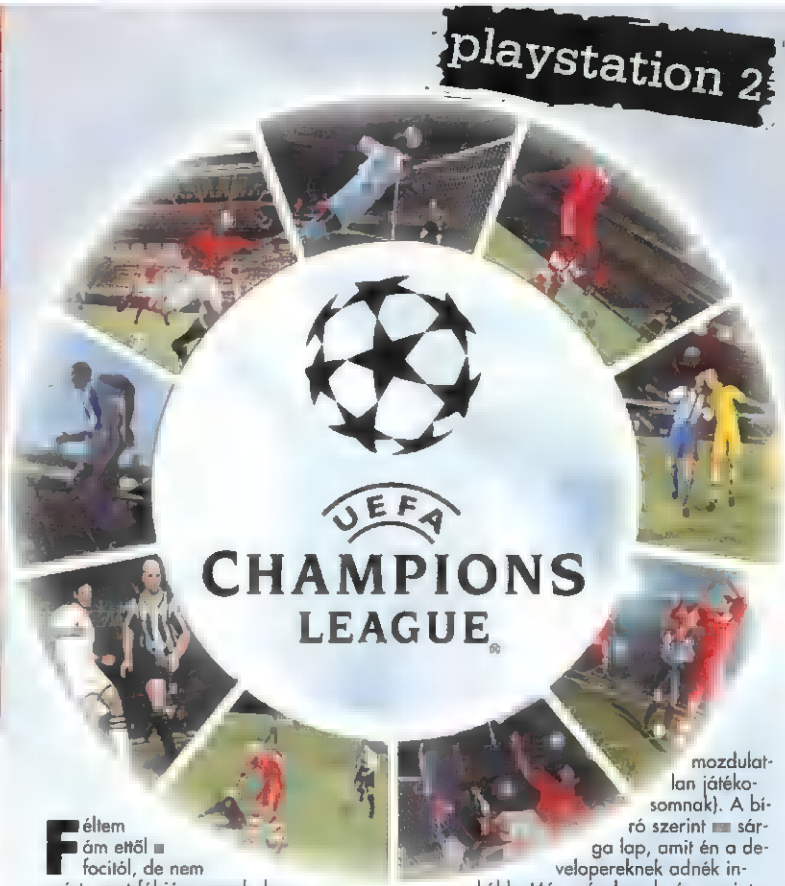
✓ RAYMAN, RAYMANE

× EMMI KÜLÖNÖS



9 pont

playstation 2



Féltémám ettől a focitól, de nem azért, mert fóbias vagyok, hanem mert eddig csak egy focis cikkem volt, így nem éreztem magam teljesen kompetensnek.



tensnek a témában. Bár sokszor figyelttem, mint csatázik egymással Gepu és Don a Fifával, azért játszanom mégis más. Már előre gondolkodtam, mire is kell figyelnem: grafika, játszhatóság, élethűség... Na jó, korong be, loading loading. Menü képernyő. Hát akkor ugorjunk bele a mélyvízbe a Quick Starttal. Egy figura ácsorog valami mezben, forgatható meg minden. Csapatválasztás, van itt 1-2-3-4 csoport, Real Madrid, Liverpool, Borussia Dortmund, Galata Saray, ez mind szép. Lehet kutatni a régi bajnokságok között is 1956-tól 2001-ig bezárólag, meg developer teams, custom teams is választható. Fű, ez tök bonyolult, tuti jó játék lesz – gondolja Dzson. Start. Haik kerregés, és megjelenik a stadion. Közelebb hajolok a TV-hez, mert azt hittem valami baja van a szemeimnek, de nem. Na jó, ez még nem jelent semmit, lássuk a meccset. A kamera már bent van a stadionon belül és befutnak a csapatok. Mi ez? GvM egy PSX játékot adott tesztelni? Nem, ez a primitív egyszerűség nem lehet egy PS2 játék! De az... Borzalom, de megrendszabályozom magam azzal, hogy talán a játékon van a hangszűrő. Focizgatnék hát a sípszó után, de a játékosok elkapták a paralizist az elemes Godaitól. Semmi dinamika, semmi élethűség, szerintem az értékelő lassan átcsúszik a negatív tartományba. De ez még semmi! A játék Al-ja (ha lehet ezt annak hívná) olyan szinten szellemileg visszamaradt, hogy ha megállok a labdával egy helyben, megáll az egész mezőny és engem les! Értitek? Áll mindenki egy helyben! Nagyjából 2 másodperc múlva aztán a legközelebb álló ellenfél kapcsol, és becsúszik (a még mindig

mozdulatlan játékosnak). A bíróról szerintem a sárga lap, amit én a developereknek adnék inkább. Már szörakozok, és megint megállok a lasztival, de a jelenet ugyanúgy megismétlődik. A negyedik (!) után pedig jön is egy piros lap neki. Nem bírom én most ezt, hajnal van, álmos vagyok, és ilyen viccéről kell írnom nektek, ami még a leltárba sem való. Gondoltam, megnézem az Options-t, hátha ez valami hiper game, csak én nem állítottam be valamit, de a nehézségi fokozat maximumánál is csak annyi volt a különbség, hogy az ácsorgó csatárom szerelését nem jutalmazta lappal a bíró. Ebből elég is volt ennyi, még viccnek is rossz.

Dzson



UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE 2001-2002

TAKE 2

GRAFIKA: KIVÁLÓ

JÁTSZHATÓSÁG: SÁRMAS

SZAVATOSSÁG: SÁRMAS

ZENE / HANG: KIVÁLÓ

HANGULAT: KIVÁLÓ

14 JÁTÉKOS

MEMÓRIAKÁRTYA SMS (222KB)

ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL

✓ BENNE VAN, HOGY ENNA

× ENNEK SEM ÉRTETTEM A LÉNYEGÉT



2 pont

20

A screenshot from the video game Final Fantasy IX. The scene is set in a dark, rocky, and somewhat desolate environment. In the foreground, a character with short brown hair, wearing a dark tunic and pants, is standing and looking towards the right. In the background, there is a large, ornate, purple and white structure that resembles a giant's foot or a large, stylized boot. The structure has a purple upper part with white patterns and a white lower part with purple patterns. The overall atmosphere is mysterious and dark.

a
g,
Stant
veszi
ez a
Arit áll
ne-
meg
szerez
akik szintén a
oz
fel kell deríteni a
többi
az
kell
közben számtalan

A különböző **szélességi** vagyis földrészekén
a **napfény** közötti **eltérés** különböző **közle-**

[illegible]

az O
van
nagya
is
az
lik
az
ezt fogják róla ndolni,
nem

AZ ÁRNYÉKKIRÁLY LEGENDÁJA

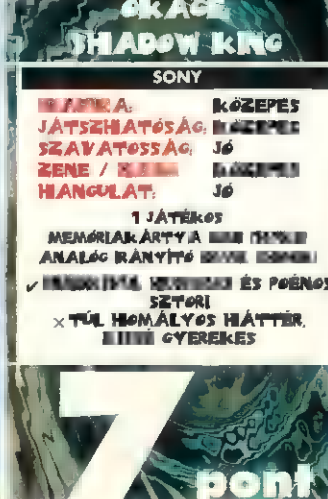


világos az írás, soha b
van a g... kétségelentül szép a ram
más oly... köze szemüvegbe
az... Azaz a távoli eleg
az ember nézi képet. Ha közelebb
is a... albotás vált és kiélesedik de
z... zavart. Más nem
b a harcok und... ez in
A
szent megint a nevezet en nincs
mindig hang ik
g... az g
zük az hogy melyik szerez
akik humoros és knak
remek o jótékli

Veres Mil

A történet főhőse Ari egy normál-
sgával megkezdte a kapcsolatot, melyet
k. Ari éli gas 16 évesek
szellemek Szerencsésen
Ez azt nem
Ajtó
slát megg yilá nevezete
ak a színes üvegcsét. Ebből vanis az
várázsló ihet
szertartás az
en a várázsló egy
Stant az
Slan egy
áll, kor meggögyítja Annit
t után kiderül, hogy Ari a legal
szolgálatra, ezért őt választja
hez híven meggögyítja Annie-
gát bizonyítandó rosszasszintű
ány árnyékait Ezután Ari saját
ilózik Stan, amit másnap
fogol mindenkinek. Ez az
éppen úgy sikerül
en először, mert
gy állja be az
mintha a fia Ari
akor megállt a tük
az árnyékaival, így hál
dik, fenyvegetőzik Stan s
en ember kiráhozi és

A group of stylized, colorful figures standing on a grassy field against a bright yellow background. The figures are in various poses, some appearing to dance or move. The style is reminiscent of mid-20th-century modernist art, with bold colors and simplified forms. The figures are in various poses, some appearing to dance or move. The style is reminiscent of mid-20th-century modernist art, with bold colors and simplified forms.



OK AGE
SHADOW KING

| SONY | |
|------------------------|---------|
| MAFRA: | KÖZEPES |
| JÁTSZHEMATÓSÁG: | KÖZEPES |
| SZAVATOSSÁG: | JÓ |
| ZENE / KÉP: | KÖZEPES |
| HANGULAT: | JÓ |

1 JÁTEKOS
MEMÓRIAKÁRTYA NEM TARTALMAZ
ANALÓG RÁNYÍTÓ DOBOZ SZERELVÉNYE

✓ **MEMÓRIÁS MEMÓRIÁS ÉS PÓRÓS
SÉTŐRI**
× **TÚL HOMÁLYOS HÁTTÉR,
NEM GYEREKES**

7 pont

B

evallom, nem vártam sok jót a Forever Kingdom című játéktól, amikor megpillantottam, hogy a From Software készítette. Pesszimizmusomnak két kivételt aká is volt. Az Armored Core-ral világhírűvé vált cég ugyanis eddig két számottevő RPG-t adott ki, az Eternal Ringet és az Evergrace-t. Mind a két stuff a PS2 megjelenésének első hónapjaiban érkezett meg, és véleményem szerint nagyon gyenge eresztések voltak. Persze ennek is megvan a magyarázata, hisz az Eternal Ring még nem tudta kihasználni elég jól a gép technikai adottságait, az Evergrace pedig eredetileg egy PS1-re készült szoftver lett volna és csak utólag kezdték átírni a játékot PS2-re. Ez meg is látszott rajta, a grafika így ugyan mutatós lett, de mivel az engine-t igazították a PS2 tudásához, ezért szármány lassúvá és akadózottá vált az egész. Mivel a Forever Kingdom valójában az Evergrace második részének készült, ezért volt részemről a negatív várakozás. Aztán ahogy az lenni szokott, néhány óra tesztelés után beláttam, ez az anyag csúcs! Nem hibátlan, de élvezetes és egyszerű RPG-vel leplek meg minket a From programozói. Csak a kár, hogy rengeteget késett az anyag, hisz Japánban már tavaly június óta hozzáférhető, ám angolul csak most érkezett meg.

HÁROM BARÁT TÖRTÉNETE

A Forever Kingdom, mint említettem a második része az Evergrace-nek. Ennek ellenére nem folytatása a sztori az elsőnek, hanem ha jól vettem észre, akkor az előzménye. A játék egy gyönyörű bevezető videóval indul és a utána következő intro is nagyon király! A FK világában négy királyság játszik központi szerepet. Pontosabban nem is helyes a királyság szó, hisz ezek a helyek már csak városok. A történet egy Edinbury nevű kontinensen játszódik. Ezen a helyen régen egy hatalmas civilizáció, a Rieubane Birodalom pompázott, de ebből már csak négy település maradt. Az első Morea, a második Salta, a harmadik Seclue, az utolsó Toledo. Hamarosan kirobbant egy agresszív konfliktus Morea és Salta között egy nagyobb erdő birtoklásáért. A dolog háborúba torkollott, mind a két fél teljes erőbedobással harcolt, csaták egész sorát vívták meg egymással. Morea megpróbálta elpusztítani az erdőt, sikertelenül. Ekkor azonban bekövetkezett egy katasztrófa, amire senki sem számított. Szinte a semmiből származó egész hada árasztotta el a világot, óriási rombolás és pusztulás okozva. Ezt a napot aztán Eve of Disaster néven emlegették. A katasztrófa után a két ország közötti hadműveletek megszakadtak, hisz óriási veszteségek voltak a tragédia miatt mind két oldalon. Persze ez nem nevezhető békének, hisz az ellenségeskedés a feszültség megmaradt. Innen ebből a helyzetből indul a történet. A főszereplő három fiatal harcos. Az első Darius a csendes kardforgató, az egyike a Four Swordsman of Salta nevű csapatnak. A másik gyerekkori jó barátja Ruyan, aki szintén ebbe a kaszba tartozik. Dariusra úgy tekint, mint a bátyjára. Nagyjából egy évvel az Eve of Disaster után a két kalandor Seclue közelében találkozik egy lánnyal, aki a nevén kívül a múltjából semmire nem emlékszik. Faeana-nak hívják és a múltja ellenére jól küzd, így a csapatnak a két barátához, hánha egy nap visszanyeri az emlékeit. A csapat összekovácsolódik, minden jól megy. Egy napon épp egy utazás közben Faeana megérzi, hogy valaki bájban van. Hamarosan kiderül, hogy két har-

NAGYONMANGA. NAGYONROBOT. NAGYONHÁBORÚ

cos megátámadott egy lányt. Faeana nem tudja miért de úgy dönt, megvédi őt és persze ebben segít Darius és Ruyan is. Igen ám, de a két harcos piszok erős, az egyikük egy kézzel lenyomja Darius-t, majd másik egy mágikába kezd. Mind kiderül bosszúból, amiért beleavatkoztak a dolgukba, a varázsló egy erős átkot, a Soul Bind-et bocsátja hármukra.

Ez egy különleges átkot, mivel mind a hármuk életét összeköti ezután. Ha ugyanis egyikük megsérül, akkor azt a másik kettő is érzi, és ha valamelyik meghal, akkor mind a hárman meghalnak! Érdekes átkot, az biztos! A két harcos hamarosan távozik, és hősünk úgy döntenek utánuk

erednek. Egyrészt, hogy kiderítsék a titokzatos lány kiletét, másrészt, hogy megszabaduljanak az átktól.

PALMIRA ACTION

Így indul tehát a hosszúnak ígérkező kaland. A játékmenet a következőképpen foglalható össze. Kivülről 3D-ben láthatjuk a főszereplőket, kb. olyan szemszögből, mint a Tomb Raiderben, vagy hogy egy RPG-s példát mondjak a Fantasy Star Online-ban. Minden egyes helyszínnek, ahova eljutunk lesz egy térképe, a feladat a legtöbb esetben, hogy bizonyos feladatok végrehajtása után megtaláljuk a továbbjutást jelentő tárgyakat és megnyissuk a következő szintre, illetve helyre vezető kaput. Ez nem mindig lesz egyszerű, mert gyakran rébuszokban beszél a játék és sokszor

megtörténetezésre kerül az egyes állománynak. Na azért nem kell megjedni, nem vittek tűzszünetet.

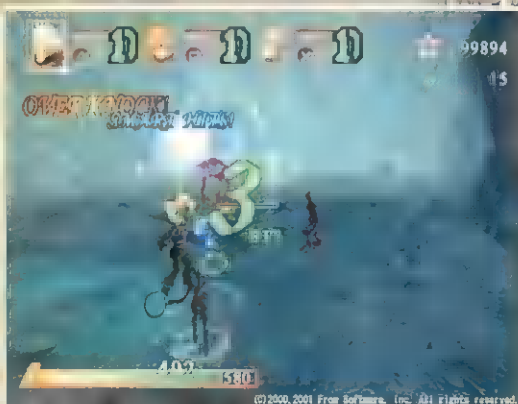
ba a dolgot. Csak kellő mennyiséget kell logikázni, hogy tovább haladjon a történet.

A FK egy lineáris játék, sok elágazás van. Természetesen a helyszínek rengeteg szörny otthoniul is szolgálnak, így harcban nem lesz hiány, lényegében a játékidő legnagyobb hányadát ez teszi ki. A From alkotó gárdája egy egyszerű harci rendszert alkotott a FK-hoz, mely tényleg különleges és jó szórakozás. Az egész leginkább a régi Secret of Manához hasonlít, csak valamivel ötletesebb. Az akció real-time-ban megy, tehát a szörnyek minden mozgását és cselekvését végigkövetjük. Az akcióban mind a három emberünk részt vesz egyszerre. Az általunk irányított szereplőn kívül a többiek is folyamatosan osztják ellenfelet, így sokszor keményebb főmegjeleneteket is sor kerül. Támadni egyébként az X-szel lehet, védekezni R1-gyel

FOREVER KINGDOM



tudunk (bizonyos helyzetekben létfontosságú!), míg embert váltani az L1-gyel lehet. Szabadon változhatunk, hogy a három főszereplő közül melyiket akarjuk irányítani. Később egyébként csatlakoznak hozzánk mások is, de ők csak velünk fognak harcolni, irányítani lehet őket. A harcban a Soul Bind átknak is megvan a negatív hatása. Mind három főhősnek ugyanis egy energia csíkja van és ha elfogy mind a hárman meghalunk! Erre jó lesz oda figyelni, mert ha egy olyan karaktert ér sértés, akit nem mi irányítunk, akkor is csökkeni fog az HP-nk. Kicsit igazságtalanul érzem pont ezért ezt a rend-



©2000,2001 From Software, Inc. All Rights reserved.

szer, bár kétség kívül ötletes és szórakoztató. Minden sikeres bevitt ütés után embereinknek töltődni fog egy kisebb csikja. ■ képnyő felső részén – ez a karakterek ikonja mellett látható. Ha ■ betöltődik nyomhatunk egy speciális támadást. A kis zöld számláló azt jelzi, hogy hányszor lehet megcsinálni egy mozgást. A támadásokat ■ következőképp használhatjuk. Mind a három emberünkhöz tartozik egy gomb. Dariusz ■ Háromszög, Ruyanné ■ Négyzet ■ Feena-jé a Kár. Ha lenyomjuk ■ megfelelő gombot, a megfelelő emberünk megcsinálja a varázslatot (mozgást), így közvetlen módon irányítani tudjuk mind a háromukat. Ezt rendszert hívja ■ játék Palmera Actionnek. Nem csak egyszerű támadásra nyílik lehetőség, hanem kombinálni is lehet! Amikor beviszünk egy speciális támadást, a szárny körül megjelenik egy buborékhoz hasonló sárga színű au-

stb. úgy fogunk egyre jobb besorolásokat kapni. A negyedik pont az egyik legfontosabb, az Upgrade. A tapasztalt játékosok a névből tudhatják, hogy itt fejleszteni lehet, meghozza a tárgyainkat és a felszereléseinket. Kalandjaink során találunk majd színes kristályokat, ezek különböző színű Palmirák. A szinttel függően ezekkel lehet a már meglévő felszereléseinket tuningolni. Lehet fejleszteni ■ fegyvert (Weapon), sisakot (Helm), páncélt (Armor), lábbelit (Legs). Nagyszerű dolognak tartom, hogy a felszerelésváltás megájtsszik emberünkön és később mikor már sok fajta cuccunk lesz, úgy állíthatjuk őket, mint egy Barbie babát! Van még egy felszerelés, mit azonban nem lehet Palmirákkal fejleszteni, ez ■ Palmira Accessories. Ezek a nyakláncok és egyéb cuccok adják embereink a Palmira Action-öket! azaz ■ speciális támadásokat - amiket a Háromszög, Négyzet, Kár gombokkal hozhatók elő. Ezekből ■ lesz egy pár! Igyekezzetek úgy felszerelni őket, hogy könnyen tudjátok kombinálni. A balsonál még két opció szokott feltűnni. A Tronignél gyakorolni, lehet, a Mushroomnál meg ■ gombákat adhatjuk oda. A gombákat menetközben lehet gyűjteni. A többi balsonál a már említett cuccokat és felszereléseket lehet vásárolni. Kár, hogy nem mindegyik mentőhelynél lehet venni mindent. Fontos, hogy vegyetek Itemeket, viszont zavaró, hogy mindegyikből csak 9-et lehet. A játék egyébként nyílvántartja, hogy hány felszerelést gyűjtöttünk be a történet során. Ezt a fényműben az Item Booknál lehet áttanulmányozni. Egyébként lesznek majd bónusz játékok is, ezeket a mentett állásunkat betöltve a Bonus Game-nél lehet kipróbálni.

PRO ÉS KONTRA

Ahogy azt, már az elején is említettem, több apró, ám annál bosszantóbb hiba is leronja a játékot alkotott képet. Ez csak a programozók figyelmetlenségének tudható be, mert szerintem ki lehetett volna küszöbölni ezeket. Mindjárt itt van az idegesítő kamerakezelés. Rettenő zavaró, hogy nem követi rendesen emberünket ■ operatőr és ha mondjuk az ellenkező irányba kezdünk el haladni ■ vált ■ kép, hanem nekünk kell ezt megtenni az L2-vel. Miért nincs legalább egy olyan gomb, amivel automatán ráállhatnánk az ellenfélre? Sokszor előfordul, hogy ■ kamerakezelés miatt egyszerűen nem látjuk az ellenséget ■ tudjuk rendesen megátadni, megütni. Mindemellett igencsak nehéz a program, nem is emlékszem melyik játékban halltam még ennyiszor utólagra? Ez persze nem hiba, csak tény. Nem is baj, legalább nagyobb kihívást tartogat nekünk az anyag, mint az átlag RPG-k. Talán csak ■ tűlzs, hogy az arénában ■ szabad meghalunk, mert ugyanúgy vége lesz a játéknak, mint ha rendes csatá-

ra. Ha ilyenkor egy másik emberünkkel is rányomunk egy speciális támadást, akkor kombinálhatunk. A legjobb a hármas kombináció az Overkill, amiért bónusz tárgyakat (kristályokat) is kapunk. A szárnyak természetesen érmeket és egyéb tárgyakat is elhullajtanak, ezeket felületlenül szed-jétek össze, főleg a lóvét, mert nagy szükség van rá! Az irányítás kapcsán még csak annyit, hogy az L2-vel nézegetni állhatunk, az R2-vel pedig bekalibrálnak a kamerát a megfelelő irányba. A menünkbe ■ Startal juthatunk.

BOLTOK, FELSZERELÉSEK, TÁRGYAK

A helyszíneken, találunk szép kristályokat, ezek ■ mentőhelyek, plusz egyfajta teleportként is funkcionálnak, hisz egy teljesen új helyre visznek minket. Amolyan ■ mini-plázába kerülünk, mivel egyszerre rengeteg dolgot lehet itt csinálni. A középső nagy elefántnál lehet egy csomó dolgot tenni. Az első funkció ■ Save, amivel természetesen menthetünk. A második a Caliseum. Ez egy speciális küzdelem, a lényege, hogy egy arénába kerülünk. Az itt ellenfelek folyamatosan fog-nak özölni, és egyre erősebbek lesznek. Ha az inváziót túléljük, jön egy főellenség is, és ezt is legyőzve király cuccokat kapunk jutalmul. Nehéz lesz ■ ezt megszerezni, mert kemények a szárnyak! A harmadik pont a Fashion, ezzel lekérdezhetjük, hogy éppen milyen rangú harcosok vagyunk. Ahogy fejlődünk a játékban és szerezzük a jobb cuccokat, gyilkoljuk a szárnyeket



ban véreztünk volna el. Ennél egy kicsit kegyesebbek ■ lehetnek volna készítőik. A sűrű mentés tehát ajánlott! Az anyag grafika szerintem ragyogó lett. Kicsit hársány színekben pompáznak a helyszínek, ugyanis hasonlóan az Evergrace-hez, most is előszeretettel alkalmaztak élénk narancs-sárga színeket. Mondjuk szerintem egy picit megint túlzásba vitték a dolgot, mert néhány helyen egy ánya-latnyit lelassul a program, főleg azok-n a helyeken, ahol szabad ég alatt kell mászkálni. Még szerencse, hogy ez nem annyira zavaró jelenség. A grafikával tehát elégedett voltam, igaz, néha itt ■ előfordul egy-egy hi-ba, gondolkodom itt átlagó poligon darabokra. Ezt csak azért jegyeztem meg, mert egyszer egy ilyen hiba miatt haltam meg. Egy hatalmas fenevad jött nekem, mivel tudtam, hogy egy ütése is halálos; gondoltam elbújok egy oszlop mögé. A szárny odajött, üttött egy hatalmasat és hopp, a fegyvere át-dífundált az oszlopon és a halálokat okozta. Anyáztam rendesen, de már nem volt mit ten-ni. Néha kicsit ködös a háttér és a szereplők mozgása ■ tökéletes, ám ezzel együtt kívá-ló ■ grafika. Tetszett, hogy ■ átvázeltó kép-sorok minőségileg fantasztikusak, pedig nem is CG animációk, mint az előzőre illik. CG filmek ■ vannak, melyeknél jobb minőségűt nem nagyon láttam eddig, talán még az FFX-nél ■ jobbak. Nagyon bejött nekem a zene. Mindenesetesen helyen elképesztő han-gulatos látgy dallamok szólnak, gyakorta énekkel kombinálva. Igen hangulatos, ritka, hogy ennyire igényes muzsikát irjanak egy játékhoz. Rádásul mindenkinek van hangja! Végzőként csak annyit, hogy aki megszerzi az Forever Kingdomot,



egy jó üzletet csinál. Ha nem zavar az átlagosnál kis-cit nehezebb kihívás ■ szereted a kalandos RPG-ke-t és küzdelemmel és némi gondolkodást igénylő játé-k-menettel, biztos tetszeni fog ■ FK.

Veres Miki



FOREVER KINGDOM

AGECHITROM SOFTWARE

| | |
|---------------|--------|
| GRAFIKA: | KIVÁLÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | JÓ |
| SZAVATOSSÁG: | JÓ |
| ZENE / HANG: | KIVÁLÓ |
| HANGULAT: | JÓ |

1 JÁTEKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB
ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ NEM KIHÍVÁS
TETSZETT A HANG
X LÉNYE APRÓ ÁM
MÉRTŐNYE NEM

8.5 pont



seget űzi (asszem'). Mint azt az intrónak nevezett bevezető filmcsekből való megismerés folyamán elénk tárja, a történet szerinti cselekmény ■ elemek birtokosa birtoklásának irányában helyezi el a kezdetek elejét (bocs GvM, ez egy ilyen lírai nap most nálam). (Mikszáth forog a sírjában. GvM) Az elemek (lapos, ceruza, ilyesmi) birtokosa egyelőre még kiskorú, így nem is tudna hatásosan fellépni a házu-kat hirtelen ellopó sötét és gonosz erőket megtestesí-

hátában azért óvatos, és kiválassza a Training opciót a menüből mielőtt ■ gaméba ug-rana.

Jól tettem azt hiszem, mert így csak egy kis adag igénytelenség érte szememeit, ami kondicionált a játékban koncentrált nagyobb adag-hoz valamennyire. A bajok fő forrása az összesen kb. 5 fázisú booooooormmmmmmm gagyi animáció, amivel ■ szerencsétlenül főhős próbál megmozdulni. Az nem volt benne az intrónban, hogy a kisgyermek még serdülőkorában átesett több gyermekbénuláson és szögcsérrel ke-ritésen! Vagy az lesz majd az egyik quest, hogy megtaláljuk az izomsorvadás ellenszerét? Nézegetem a korongot, de nincs rajta, hogy pre-pre-preview version, szóval akkor írom ta-vább. Godai barátunk a paralízis enyhítésére kapott egyfajta Mátrixos lassított mozgást (Á! a makszpajné), és valami antigravitációs képes-seget is, amivel képessé vált lebegni – leg-alábbis lassan ereszkedni lefele ugrás után. Mivel ■ gyakorló pályát igen hamar megun-tom, így inkább lemondóan elindítottam a story játékot, s megfogadtam, hogy keresni fo-gok pozitív dolgokat is a játékban (AIDS teszt). (Ezt biztos kihúzza GvM, de a Diesel Power el- vonja a figyelmemet közben.) (Nem húzta kil GvM) Nos, a kis béna lurkó felcseperedt az intró óta eltelt 20 év alatt szépen, an-nak ellenére, hogy a darkness elborította a fől-det (ó, hát ezért nem tudott rendesen megta-nulni mozogni!). Tréning gyanánt átmegegyt valami kapukon, majd levere egy tréning nin-dzsát, hiszta Tenchu Deja vu tált ■ megint.

Nyilván Ninjutsu tanulatott a fiú nagy dark-■ alati, de ezt a tényit most a háttérbe so-rija a tőj egész igényes kivitelezése. Mos-tanában az lett ezexerint a szokás, hogy a hátteretek megtanultak rendesen dol-gozni, míg animátoroknak felveszik ■ főnök unokácsát és egyéb rokonságait. De legalább a pere-putty csinálna is vala-mit! Na de azért a háttér sem 100%, csak ezt már betud-hatjuk annak ■ kevés textura memóriának, amivel a PS2 gazdál-

kodni tud, és a lustaságnak, hogy a main memory-ból is textura memory-t csíholja-nak ki. Bonyolult okfejtésem lényege az, hogy a földet elég homályossá teszi a bi-linear filtering, de szerencsére nem annyira feltűnő, hogy az amúgy kellemes te-repnek ártana. Mondjuk nem nyomtam félreanimált nindzsákkal végig a játé-kot, de ■ kezdő helyszínek határozottan tetszettek. Szép élénk színek, nem kopár de nem is túlszűfolt, és ha nem lenne a kép közepén Godai még azt hinném, valami korrekt gáma került GvM aszta-láról a szatyromba... De ha már itt van (nem ■ GvM) (Ő is itt van, és figyel! GvM), belemegegy vele a vízbe jól, mert az kimondottan vízserű, hul-lámzik meg tükröződik – és végre minket is tükröz nem csak a tójat. Remélem, azért ha egy game használ mindenféle special effecteket, akkor csak nem lesz potfaja senkinek ennél ócskablat csinálni (eme feltevé-

sem később megcáfoltam, téve néhány kört ■ Drivennel). Nah, vissza ■ ementáli force-hez, ami végül is nem olyan shit, mint amire ráké-szültem. Például az árnyék is korrekt, nem va-lami paca a földön a fickó alatt, hanem telje-■ szabályos, ahogy az kell. A kamerakeze-lés is használható, nem kerülget feleslegesen objekteteket, ■ kamera és a hős közé kerülő tár-gyak egyszerűen áttetszővé válnak – viszont fix, mint egyetlen hátrány. Közben eljutottam egy házba, megküzdöttem négy ellenel, né-zegettem a tükröződő padló effectet, és szét-törttem pár vázát (a jutalmam füstbomba volt). A kandallóban tűz ég, persze le-teszteltem, hogy lekezele-e ■ program, a teszt eredménye néhány harmadfo-kú égési sérülés. Érdekes amúgy, hogy ■ fegyverek kopnak, vagyis nem lehet velük végigütelgelni egy szintet. Ez pozitív, mivel gondolkodás-ra is készteti a játékos a nagy mé-szárlások közepette. Sajnos az ellen-felek mozgáskulirájra sem jobb, mint amivel központi figuránk je-lelkedik, amit egyre jobban nem értek mivel a környezet alapján a grafika a "jó" minő-sítést kapná si-mán. Már kezdem sa-jnálani a gamét, mert úgy 3-4 szint után to-vábbra is az ani-mációt tartottam a legrosszabb do-lognak benne. Ha-loványan emléke-ztetett a Viking Warlords-ra, de nem tudom, mi kap-csán vont farradt agyam párhuzamot a két stuff közé. Mindegy végül is... Mindenesetre előtt próbáljátok ki valahol a Godai-t, de ez mondjuk ■ játékok 90%-ánál melegen ajánlott.

Dzson -
Trapistial Force

HATALOM. FÓKUSZ. BÁTORSÁG. ERŐ.

3DO, 3DO, játszottam én valaha 3DO-s ga-mezzal vajon? Ó, játszottam biza, bár ez in-kább amolyan real time helpline volt egy ked-ves leányismerősömnek, akinek megtetszett az az oroszános-csajos játék. Nem jut eszembe a neve, de az első pályákon a plasztik katona haverja is feltűnt. A leányzó nem volt járatos a videogémekben, és minden második pályaszakaszon nekem kellett átvenni ■ főhőst... Szóval nem vagyok egy nagy szrí-dió expert, bár ez a játékok kissé távol áll a jól ismeri Army Men sorozattól, már ami ké-peket azokról láthattam. (Írás közben megy a háttérben a Narayan a Prodigy-tól, isme-ritek?) A Godai tón ■ Tenuhól iri-gyelt meg a nindzsásoskodásos-dit, mivel szépremé-nyű hősünk ezt ■ ősi és megbe-csült mester-

tő harcosok ellen (meg talán be is csúsnak ér-te börtönbe jól, amilyen időket élünk). Egy árny azonban defeateli a sötét árnyakat, de sa-jnos a végén a fő sötét árny őt defeateli le, ami az előbbi sötét árnyak semmiség, mert szellemként megújulva felkapja bölcsőjéből a fiatal elemes gyereket, s kiszáguul vele az aj-tón. (Most jött a Firestarter, igazi cikkirő ze-ne!) A termék az intró alapián még jó játék is lehetne, de az ember így 12 éves játéka-pasztallal a

GODAI ELEMENTAL FORCE

GODAI ELEMENTAL FORCE

3DO
GRAFIKA: KÖZEPES
JÁTEKHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KÖZEPES
HANGULAT: KÖZEPES

1 JÁTEKOS
MEMÓRIAKÁRTYA SBE ITTIE
ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL MEGH

✓ SZÉP KÖRNYEZET
× NEM KÖRNYEZET
ANIMÁCIÓVAL

6 pont

A fiú gyomra megremegett az ismerős dal-
lamtől... Egyike azon zenéknek ez, me-
lyek gyermekkorára oly nagy hatással
voltak. Az igen-igen távoli galaxis most egy
újabb versenyidényre készült, nyolc ével az-
után, hogy az ifjú Anakin Skywalker legyőzte
hírhedt dugót, Sebulbát. A gépek azóta változ-
tak, hiszen számukra is létezik egyfajta termé-
szetes evolúció, bár ezt nagyrészt a gépeken
számszótólól különféle
lények szabályozzák
egy – egy továbbfej-
lesztett fedélzeti aggyal
vagy nagyteljesítményű
üzemanyag befecsken-
dezéssel a hajtóművek
számára. A fiú szeren-
csésnek mondhatta ma-
gát, mert elvileg bár-
melyik versenyző jár-
művében elfoglalhatta
a pilótakülét a leg-
újabb PS2 jelű, hiper-
bonyolult, dupla droid
aggyal felszerelt egysé-
ge segítségével. Szem-
ügyre vette hát a kíná-
latot, s egyre több is-
merőst fedezett fel a
hangárok felhomályá-
ban. Itt volt rögtön Anakin, ki talán az egyetlen
humán az egész mezőnyben hosszú, kecses gé-
pével. Ocoo Ninebar kis légszerű formájának
külön gömbölyded kabint alakított ki, amit két
vízszintes téglalap alakú hajtómű vontatott maga
után a főegységgel együtt. Shrivel Braittrand
az elmaradhatatlan hátizsákjával tűnt fel, mö-
götte pedig a leginkább imádkozó sáskára ha-
sonlító Aldar Beedo, gépének két hajtóműgon-
dolójában négy motor foglalt helyet. De itt volt
Ben Quadinaros a mókásan nagy arcával, Dud
Balt létező-szerű potójával és veszélyesen foga-
zott orrú hajtóműveivel, Ody Mandrell – ki vég-
re emberre kezdett hasonlítani és Teemlo Paga-
lies a sosem nyugvó farkával. A többiekből
egyelőre csak árnyakat látott, a jól ismert Se-
bulba hosszúkarú születtjével egyetemben...



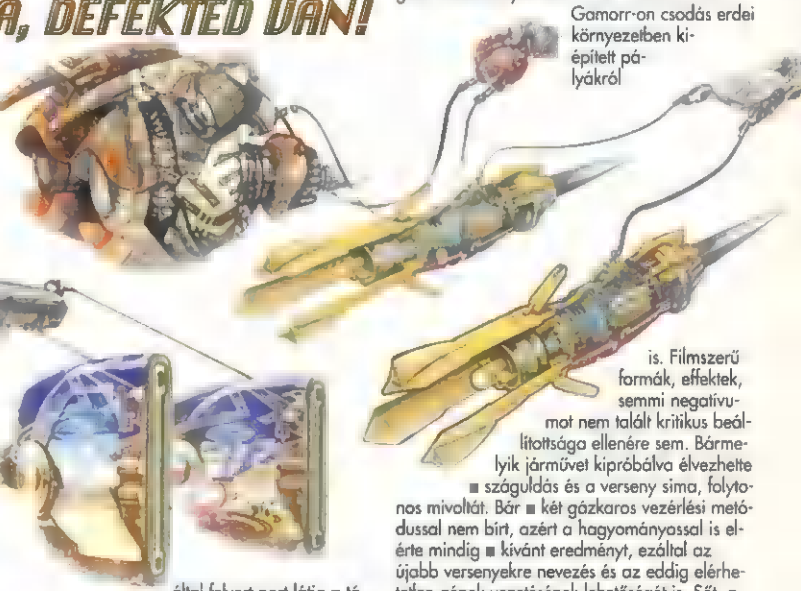
analog eszköz pedig a fordulási manővereket
volt hivatott vezérelni. A másik mód már a profi
kategóriát érintette, mivel itt ráségítés nélkül kel-
lett külön kezelni a kétoldali hajtóműveket. El-
képzelte, ahogy egy for-
dulóban véletlenül az el-
lentetés oldalra ad gyor-
sulási és fékezési paran-
csot, ezáltal villámgyorsan leamortizálja jármű-
vét. Egyenesen nem lenne gond – elméltedett,
hiszen csak előrenyomja az adagolókat és
hagy menjen, vagy visszahúzza hogy csökkent-
se a tolóerőt. Egyelőre ezért nem nyúlt a konfig
beállításaihoz, amihez beállításról függetlenül
tartozott kamera váltás, külön hátsó és teljes
külső nézeti "kombi" gyorsgombokkal, a AG
generátorokra haló csúszlások

SEBULBA, DEFEKTED VAN!

és a gép elkezdett jobbra balra inogni. A Wi-
peout gépek mintha jobb stabilizálással rendel-
keztek volna... De most nincs idő ezen elmél-
kednie, mert már csak a többiek AG turbinái

kormányműhöz. Szitkozódás, a gondolká-
tanva érték egymáshoz, de a diagnosztika szer-
int nem volt nagy a kár. Nem így az ag-
resszorban, aki négy kanyar múlva már lát-
ványosan tűnt el egy nagy narancs tűz-
gömbben, deformált alkatrészeket, vala-
mint fém- és acélcszilánkokat szórva szana-
szét. De egy versenyző adata könnyen a
helyét oda, így a kritikus állapotot jelző riasztás
meg is szólalt, de szer-
encsére a vészjavítá-
sokat eszközöl-
dó rendszer tudta a dolgát. A
pilóta elégedett volt,
mert a 6. ide küldő
GwM szavai igaznak
bizonyultak a látványt
és a versenyés izgal-
mát tekintve. A SW
univerzumhoz méltó a
versenysorozat, akár
a körítést, akár a tája-
kat nézzük. A Tatooi-
ne-i Mos Elspa nyitó
után (amin meglepő
módon az első helyen
végzett, 3 KO-val a
háta mögött ráadásul)
a Sullustra települt a
mezőny, ahol a Soro

földalatti létesítményei adtak oltóhat a futamok-
nak. Itt sem csak egy út vezetett a győzelemhez,
hiszen mindig voltak elágazások, amit a fedél-
zeti lokációs radar hűen meg is mutatott. Kima-
gasló véleménnyel volt a Mon Calamoni-i és a
Gamorr-on csodás erdei
környezetben ki-
épített pá-
lyákról



kapcsoló
(R1), az ön-
javító rendszer
aktivizálása (L2) és
egy igen hasznos
üzemanyag túladoroló (R2)
is. Ezzel a túladorolós do-
loggal azonban egyelőre nem
kívánt élni, mivel a gon-
dolák inkább a brutális
teljesítmény leadására op-
timizáltak, ezért a hűt-
őrendszer épphogy el tudta
látni a feladatát. Egy ilyen túl-
vezérlés azonban villámgyor-
san túllépi a motorban az
üzemi hőmérsékletet, ami
akár a hajtómű felrobbanását
is előidézheti, ha a pilóta a hőmérsékletet indíka-
torát sebességgel jelző alatt

által felvert port látja a tá-
volban. A Tatooine ikernapja által kiszáritott
pályán amúgy nincs is más látnivaló, sziklák,
kanyonok, néha egy-egy betévedt kíváncsi szál-
litójármű adja a háttérrel csupán. De már ura a
gépek, és meg is kezdte a felzárkózást, amit el-
lenfele támadásnak vél és szándékosan nekikör-
mánozza magát. Talán azt várta, hogy a kö-
vető pilóta megijed, de elszámitotta magát,
mert a srác a frissen megszerzett kontrollt nem
akarván elveszíteni, egyszerűen nem is nyúlt a

is. Filmszerű
formák, effektek,
semmi negatívum-
ot nem talált kritikus beál-
lítottága ellenére sem. Bárme-
lyik járművet kipróbálva élvezhette
a száguldas és a verseny sima, folyto-
nos mivoltát. Bár a két gázkaros vezérlési metó-
dussal nem bírt, azért a hagyományossal is el-
érte mindig a kívánt eredményt, ezáltal az
újabb versenyekre nevezés és az eddig elérhe-
tetlen gépek vezetésének lehetőségét is. Sőt, a
versenyekért kapott Truguts-ait el is költötte
Watto-nál, amiért cserébe az ezermester toyda-
ri és szerelő-droidjai a legkülönfélébb kiegészí-
tőket szerelték be a kiválasztott gépbe. Tudta,
hogy ha egyszer hazamegy újra, minél több
embert rávesz ezeknek a legendás versenyek-
nek a kipróbálására!

Dzson Moonwalker

Természetesen a Skywalker gépet vette célba,
és bemászva a vezérlőbe, szemügyre vette a
kissé puritán kontroller egységet a két analog
gázkarral. Mint azt hamar megállapította, a
szerkezet két üzemmódban is képes volt paran-
csokat küldeni a Steelton kábeleken át a vanta-
tást végző motorokba. Az első és egyszerűbb
konfiguráció szerint alapállapotban az X a
gyorsítás, a Y a fékezés, a B a

Mivel a földön már vett részt hasonló kategóri-
ás Wipeout futamokon, így nem az irányítás
miatti aggodás vitte ki a gyakorló futamra.
Összesen 8 ellenfél jött össze, és a rajttel után
az idegen szinte ráfeküdt a szinkron gyorsítóra.
Wow! A táj
hirtelen meglódult,



STAR WARS RACER REVENGE

LUCASARTS

| | |
|--------------|--------|
| GRAFIKA | KIVÁLÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG | JÓ |
| SZAVATOSSÁG | KIVÁLÓ |
| ZENE / HANG | JÓ |
| HANGULAT | KIVÁLÓ |

12 JÁTEKOS
MEMÓRIKÁRTYA
ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ MŰK. MUNK. FÉH. MÉLTÓ
X A SPÉRT. F. JÓVAL
DINAMIKUSABB

9.5

pont



576



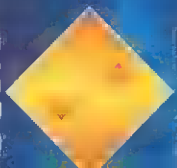
Virtua

Fighter 4

5760



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

Vox populi vox dei*

(*a nép szava isten szava)

"Az élet rövid" – vette kezdetét két hónappal ezelőtt anketünk. Bár az eladott januári példányzámait tekintve csupán olvasóink 4%-a ragadott talált, a visszajuttatott mennyiség éppen elegendő volt ahhoz, hogy Gandalf, megismerve a szerkesztőség padlóján heverő levélregeket bökög valót járasson, önként jelentkezői keresen (de tényleg!) a kérdőív feldolgozására. Hogy mennyire rövid az élet, azt R. Úr tapasztalhatta meg, aki most minden komolyabb bevezetés nélkül a pusztító tényeket fogja felírni. Az érdekes szerkesztőségi kegytárgy ebben a hónapban talán majd új gazdát – a szituációval a főszerkesztő (és Fortuna) foglalkozni – eredményhirdetés az áprilisi számban. Minden visszaküldőnknek köszönjük a írt és az energiát amit rák áldoztak – hosszú és eredményes életet kívánunk nekik!

576 Konzol Team

A STATISZTIKA

Nemzed:

Fü / Férfi / Úr - **95%**
Lány / Nő / Hölgy - **5%**

Életkorod:

6-10 év: **1%**
11-13 év: **7%**
14-17 év: **24%**
18-25 év: **35%**
26-30 év: **25%**
31-35 év: **6%**
36 vagy idősebb: **2%**

Beszélsz angolul? Ha igen, milyen szinten?

A beküldők fele nem tüntetett fel angol nyelvtudást; alapfokon **33%**, középfokon olvasóink **17%-a** beszéli Albion nyelvét.

Milyen gyakran vásárolod az 576 Konzolt?

Előfizető vagyok - **18%**
Havonta - **72%**
Hirtől kimarad egy-kettő - **8%**
Ritkán - **2%**
Soha - **0%**

Hány ember olvassa a TE példányodat?

Csak én - **31%**
A családommal meg én - **26%**
A családom, a barátaim, meg én - **39%**
Mindenkinek, aki illik és mozog - **4%**
Ez nem az én példányom, kölcsönkaptam - **0%**

Mióta játszol? (évszám)

1985 vagy korábban: **4%**
1986 - 1989: **8%**
1990 - 1993: **19%**
1994 - 1997: **33%**
1998 - 2001: **36%**

A felsoroltak közül melyik berendezéssel rendelkezel?

Sony PlayStation: **44%**
Sony PlayStation II: **59%**
SEGA Dreamcast: **22%**
Nintendo 64: **9%**
Nintendo GameCube: **0%**
Nintendo Gameboy Advance: **3%**
Nintendo Gameboy Advance: **6%**
"Asztali" DVD: **6%**
Számítógép (PC / Mac): **24%**
Microsoft Xbox: **0%**

A felsoroltak közül melyik berendezés vásárlását tervezed?

Sony PlayStation 2: **28%**
Nintendo GameCube: **24%**
Nintendo Gameboy Advance: **10%**
"Asztali" DVD: **3%**
Számítógép (PC / Mac): **12%**
Microsoft Xbox: **23%**

Megjegyzés: a jelenleg - kizárólag - első Sony géppel rendelkező olvasóink 98%-a a biztonságos utat választja: a PlayStation 2 vásárlás gondolatával koketál: míg a jelen PS2 tulajdonosai csaknem egyenlő arányban szimpatizálnak a Nintendo és a Microsoft "következő-generációs" masináival. Érdekes küzdelemnek nézünk elébe...

Megközelítőleg hány játékot vásároltál az elmúlt 12 hónapban?

Törvényen kívüli árnyékharos a választ adók **20%-a** - a kérdésre ugyanis azt felelték: egyetlen eredeti játékot sem hajlandók fizetni. Negyedvenite az olvasóink **38%-a** lepi meg magát legalis szoftverrel; kettőhöz **16%**, havonta **20%** vásárol

játékot. Havonta átlagosan 2 játékot az olvasók 3%-a vesz - ugyanennyien vannak azok is, akik több, mint 25 játékkal ajándékozták meg magukat évente. Ők a kemény mag.

Befolyásolnak játékvásárláskor az 576 Konzol tesztjei?

Mindig: **65%**
Néha: **32%**
Soha: **3%**

Melyik három írást tartod a legjobbakká, ha kizárólag a tavalyi évfolyam számaiból moszolás-hatsz?

A vélemények megoszlanak: olvasóink **24%-a** azonban meg-egyezik abban, hogy a valaha Martin névre hallgató Gandalf Devil May Cry tesztje mindenképp maradandó alkotás. Második helyen szintén egy Martin cikk locsaja a pezsgőt, konkrétan a Metal Gear Solid 2. Sons of Liberty teszt (19%), a bronzérmét pedig Veres Miki The Bouncer tesztje lopta el (14%), egyetlen (!) szavazattal a DaM Gran Turismo 3 A-Spec írása.

Örömmel fogadnál cikket, cikksorozatot vagy állandó rovatot a következő témákban: (jelöld be mindet, amire igaz az állítás)

Emulátorok: **30%**
Télenelmi visszatekintések, nosztalgia: **39%**
Hardware rovat: konzolmódosítás, kiegészítők tesztjei: **65%**
Japán: minden, amit nem vehetsz meg Európában: **39%**
Kultúra: Zene / mozi / DVD ill. könyvajánló: **34%**
"A hónap dumája": **33%**

A lap ára:

Magas: **5%**
Rendben: **67%**
Fizetnék egy hajszállal többet is: **28%**

Az elmúlt 12 hónapban a lap színvonala:

Javult: **77%**
Változatlan: **18%**
Romlott: **2%**
Nem tudom, még nem olvastam 12 hónapja: **3%**

A nyári duplásszám:

Remek dolog: én nyaralok, ti pedig megérdemlitek a pihenést: **59%**
Szünjön má' meg, alig élem túl azt a kihagyott hónapot: **41%**

Mennyire fontos(ak) a...? (értékelj hozzánk hasonlóan, 1-10-ig)

Fontossági sorrendben:
Hírek: **9.16**
Végigjártások: **8.75**
Csevegő: **7.61**
Kódok: **6.99**
Poszter: **5.84**
Gameboy Color tesztek: **3.27**

Hogy tetszettek a havi írások? (értékelj hozzánk hasonlóan, 1-10-ig; ha nem olvastad az adott cikket, adj nulla pontot - a játékot értékelő, a CIKKET :)

Tetszésindex szerint sorba rendezve:
Max Payne (PS2, Bajtós Gábor): **9.23**

Final Fantasy X (PS2, Veres Miki): **9.09**

Star Wars: Rogue Leader - Rogue Squadron II (GC, Csipi): **8.96**

Bűvös kocka - Nintendo GameCube ismeretű (Reiker): **8.90**

Hírek (Reiker): **8.71**

Ace Combat 4: Distant Thunder (PS2, aDaM): **8.69**

Ecco the Dolphin: Defender of the Future (PS2, Dzsón): **8.65**

Pikmin (GC, GwM): **8.45**

Dynasty Warriors 3 (PS2, Bajtós Gábor): **8.43**

Tales of Destiny II (PS, Veres Miki): **8.41**

Baldur's Gate - Dark Alliance (PS2, Dzsón): **8.40**

Maximo (PS2, Bajtós Gábor): **8.35**

Soldier of Fortune (PS2, Bajtós Gábor): **8.31**

Hoshigami: Ruining Blue Earth (PS, Veres Miki): **8.22**

Super Smash Bros. Melee (GC, Csipi): **8.06**

Wave Race Blue Storm (GC, Csipi): **8.06**

Wave Rally (PS2, aDaM): **7.92**

PlayStation 2 lellár (Bajtós Gábor): **7.91**

Csevegő (Olvasók + Csipi): **7.87**

Burnout (PS2, Reiker): **7.87**

Evil Twin: Cyprien's Chronicles (PS2, Bajtós Gábor): **7.81**

MotoGP2 (PS2, aDaM): **7.81**

Hidden & Dangerous (PS, Tibi): **7.79**

Trek: Voyager - Elite Force (PS2, Dzsón): **7.78**

New York Race (PS2, aDaM): **7.74**

Rayman Advance (GBA, Tibi): **7.71**

Atari Anniversary Edition (PS, Tibi): **7.60**

Monsters, Inc. (PS2, aDaM): **7.57**

Tarzan - Frenide (PS2, Bajtós Gábor): **7.57**

Lufia: The Legend Returns (GBC, Tibi): **7.50**

Dropship - United Peace Force (PS2, aDaM): **7.48**

Warland 4 (GBA, Reiker): **7.47**

Frogger: The Great Quest (PS2, aDaM): **7.44**

Gunfighter: The Legend of Jesse James (PS, Tibi): **7.43**

Twisted Metal - Small Brawl (PS, Csipi): **7.41**

PlayStation lellár (Csipi): **7.40**

V.I.P. (PS, Tibi): **7.36**

Tom Clancy's Rainbow Six (GBC, Reiker): **7.36**

ISS (GBA, Reiker): **7.34**

Army Men - Team Assault (PS, Csipi): **7.33**

Worms World Party (PS, Tibi): **7.32**

The Simpsons: Road Rage (PS2, aDaM): **7.25**

Planet of the Apes (GBC, Reiker): **7.22**

Hype: Time Quest (GBC, Tibi): **7.19**

Disney's Peter Pan - The Legend of Never-Land (PS2, aDaM): **7.15**

Planet of the Apes (GBA, Tibi): **7.13**

Rez (DC, Reiker): **6.99**

A cikkek szakmai színvonala nagy általánosságban...

Magas: **36%**
Rendben: **63%**
Amalörök vagyok...: **1%** (itt a gép igencsak szenvedett - majd erősen felkerekített, hogy a tribuláció numerikusan megjelölhető legyen - azt a két úriember, akik elcsúfították a statisztikát szívesen látnak a szerkesztőségben egy baráti beszélgetésre :D

Vásárolsz más magyar, játékokkal foglalkozó lapot? Ha igen, melyiket?

Olvasóink **79%-a** kezé alatt más sajtóorgánium is átmegy havonta; a válaszolók **59%-a** személyes horizontját a Playtime! bögészésével látja - jelentős testvérkapunk, az 576 Klybe jelenléte (**11%**) és a Ködmeszter népszerűsége is (**9%**) - a többiek "futók meg" kategóriába kényszerültek felkerekíteni, 1%-os jelenlétükkel.

Vásárolsz más külföldi, játékokkal foglalkozó lapot? Igen, melyiket? (többet is felsorolhatsz)

A választ adók **17%-a** idegen nyelvű nyomtatott információt is magához - a legpopulárisabbak természetesen a PlayStation Magazine, a Official PlayStation 2 Magazine és a Electronic Gaming Monthly (EGM).

Van otthon vagy a munkahelyeden internet elérésed? Ha igen, milyen átviteli sebesség mellett szűrőfész? (szület nem játszik)

A visszaküldött kérdőívek **19%-a** tartalmazott határozottan igen választ - sajnos az átviteli sebesség csak ritka esetben volt megjelölve - a legtöbb válaszadó nem tudott tényleges felhívástól szolgálni :)

Szoktál vásárolni az interneten?

Internetező olvasóink **17%-a** bizony előszeretettel használja a hitelkártyáját online vásárláshoz - az "igen" választ felelők egy harmada halgy volt.

Milyen gyakran látogatsz az 576 honlapjára?

10% NAGYON ritkán. Havonta **11** hetente a drátózottak **77%-a**. Egyetlen szerény százelek lóg a www.576.hu fórumain naponta. A többiek még soha nem jártak arra.

Melyik hazai televíziót nézed a leggyakrabban?

Nézettségi listánkat:
RTL Klub: **53%**
TV2: **14%**
HBO: **12%**

3%-os nézettsége van a Sport 1, Viva+ és Viasat 3 csatornák-nak; a többi TV-adó a maradék **7%-ot** rakja össze. Hogy hová lett **5%**? Ők bevalloisuk szerint kerültek a televíziók műsorát, mint kopasz farkas a forró vizet.

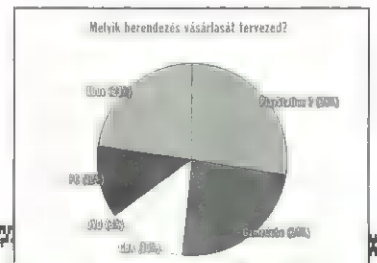
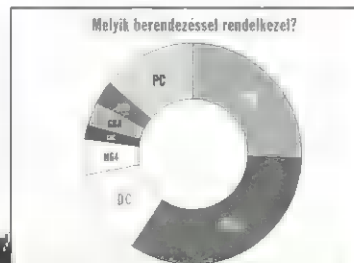
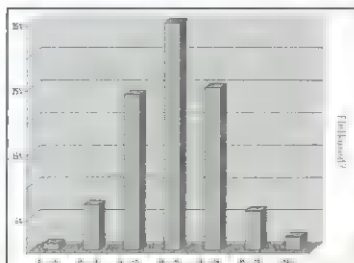
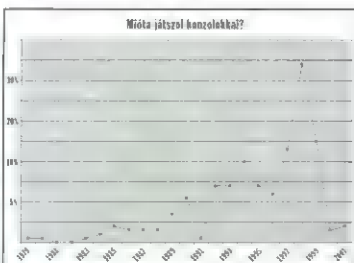
Mit változtatnál meg az újságban?

Szigorúan azokra a javaslatokra összpontosítottunk, melyek sikerrel törték át vagy érték el az **5%-os** kérelmezés mágikus határát. Ezek:

Több oldal! (**14%**)
Több kód! (**14%**)
Több nyereményjáték! (**5%**)
Több végigjártást! (**5%**)

Egy-két szavazat hiányzott a "Stöblölő", "CD melléklet" és "Megjelenési kéthetente" kategóriáknak - most nem jött össze :A "döntőbe" jutott kérésekkel természetesen Gandalf meghányja és megveri majd - a szó legnemesebb értelmében, persze :)

(Megjegyzés: Személyes szimpátiát bírja Bagi József váci és Csorba Csaba nemesskollai olvasók - személy szerint engem is a helyesírási hibák és tipák állandó erdejé bosszant leginkább a lapban: erről igenis mi, újságírók tehetünk - Gandalf (aki sok minden más mellett a nyelvi korrektúrát is elvégzi becsülettel) igyekszik, ahogy bír - a legtöbb cikk sajnos csak lapzárta-ra bír befutni. Megleptem a rutját és hamut hirteltem - fejemre - igazatok van. Részméről NAGY "szögyellem magam" van. - Reiker)



LUIGI'S MANSION MEGOLDÁS ELSŐ RÉSZ

Zanzásítva, mert nem tudok mindenre kiírni a leírásban, hiszen csak 2 oldalam van. Tehát nem fogom leírni mindegyik szobánál, hogy hol, mit por-szívózz, vizsgálj át, ezt tedd meg mindig magadtól! Általában az összes bútor, berendezési tárgy rejt valamit magában, pénzt, drágaköveket, érméket... Mindig légy nagyon alapos. Aranyrudak még a csillárban is rejtőzhetnek. Amikor belépsz egy szobába, azt mindig kiírja a gép a bal felső sarokban, a könnyebbesség kedvéért én is angol neveket használok, így legalább nem lesz kavarodás. Kezdjük a szellemvadászattal!

AREA 1

Foyer (1F)

Legelső dolog legyen, hogy beszélj a síró kis gombával, a régebbi Mario játékokból már ismerős Toad-dal. Itt jegyezném meg, hogy a játék során sok alkalommal összefutunk majd ezekkel az aranyos kis manókkal, és miután végighallgatunk a mondanivalójukat, mindig a felső, azaz a pozitív választ adjuk meg nekik. Ez esetben ugyanis "megkönnyebbülnek" és adott helyiségben feloltják a fényeket, ráadásul még menthetünk is náluk. A tűkörrel leporosvízhozható a leplet, a csillár-ból pedig egy nagyobb köteg bankót és érmet szedhetsz ki. Vigyázz, mert a csillár rád is szakadhat. Irány az emeleti dupla ajtó.

Parlor (2F)

Először is porszívózd össze a szobában található cuccokat (a szekrényből, és az éjjeliszekrényből és a központi szekrényből is), vagy akár az asztal-ról a terítőtl, majd alisd el a gyertyákat a porszívóval. A képek a falon életre kelnek, és a mondanivalójukat megteheted egy szellem, rajta kívül még kettőt kell elintézned, hogy felgyűljának fények és megjelenjen a továbbiutást jelentő kulcs ládikája. A kulcs a szobából kivehető másik ajtót nyitja.

Anterom (2F)

Ebben a szobában mindössze 6 szellem likvidálása a feladatunk, és mehetünk is tovább a balra nyíló ajtón keresztül. Azért ne felejtjük össze-porszívóznai a bútorokban rejlő értékes tárgyakat.

Wardrobe Room (2F)

Itt 3 normál és két keményebb "banánhéj" dobáló rémmel kell megküzdened, igyekezz nem elcsúszni rajtuk. Miután végeztél velük, nyisd ki sorban a szekrényt, az egyikben egy szellem lapul. Legyőzése után egy kulcs jelenik meg a ruhák felett, amit a porszívóval tudsz magadhoz szolítani.

Balcony (2F)

Balra van még egy kis erkély is az ajtó mögött, egy Toad-dal, ahol menthetsz is, amúgy menj vissza egészen a hallig, és a dupla ajtónál menj balra. Mielőtt azonban benyitnál az ajtón, rád csörög a prof és ellát némi instrukcióval.

Hallway (2F)

Miután felporszívóztad a padlóról az érméket, nyiss be ráigaz az első szemben lévő ajtón. Vigyázz a folyosón van kamu ajtó is, ami csak sérülések összeszedésére jó.

Study (2F)

A Study-ban begyűjthetjük végre az első portré szellemünket. A figura a karosszékben üldögél, és békésen olvasgat, a Gameboy Horror-on keresztül láthatod a szívet is. Mielőtt azonban nekiesnél szívózz egy kicsit az íróasztal körül. Hirtelen megjelenik majd egy szellem, és megpróbál lelépni, gyorsan kapd el, lenyomása után nemcsak egy rakás cuccal leszel gazdagabb, de ha ügyes voltál, még egy gyémántot is felsejdeszhet. Na itt az ideje, hogy a öreg Bookish Father Neville-lel foglalkozzunk. Az már megfigyelheted, hogy a szobában van egy "megszállt" könyv is a polcon, aki általában neked akar szólni, kapd el a porszívóval és vedd neki a szellemnek a könyvet. Amint megjelenik az életereje, próbáld meg összeporszívóznai. 100 HP-je van és közben megpróbál újra neked menni a könyv is, elfogása után szedgedesd fel a gyöngyöket, és a kulcsot a ládikából. Irány a folyosó másik végében található ajtóhoz passzol.

Master Bedroom (2F)

Először is porszívózd össze a szekrényből a lét és az érméket, meg az ágyról a takarót. Ha jobban körül nézel, láthatod, hogy egy másik portrészellem épp a tűkör előtt széjpejt. Jobban mandva fésülködik. Húzzuk tehát el a jobb oldali függőnyt, hogy a betört ablakon betörjön a huzat. Amikor a szellem felé fordít, hogy visszahúzza a függőnyt, varkítsuk el, és ejtsük földre. 100HP-je van, egy-egy rakat gyöngyöt is elejt maga után. Az így

megszerzett kulcs a folyosón szemben található ajtót nyitja. Ahonnan egyébként is furcsa gyereksírás szűrődik ki.

Nursery (2F)

A gyermekszobában szedd össze az érméket. Indíts be a hintalovát, mire a gyerekszellemből a kiságyban azt hiszi, hogy játszani akarsz vele és kikel az ágyából. Elég érdekes, hogy számára a játékokat, hogy megpróbálja hozzavágni a játékgurúit. Hát igen, ilyenek a mai gyerekek... Kerüld ki azokat, szívd fel a nagy gumilabdát, és ezt lödd neki. A kis kőkövek nem elborul a gya, és időig magában hordozott düh, minden kisebbségi érzése is elszabadul. Ő tehát a első föllenségünk és a kiságyban kell vele megküzdened. A nekünk irányított hintalovakát kerüld ki, utána labdákkal kezd el dobálózni. Ezek közül az egyiket ismét fel tudjuk szippantani, majd neki tudod látni. Ekkor kell elkapni a porszívóval. 100HP-je van, de nagyon keményen tud menekülni, úgyhogy elég sokszor meg kell csinálni ugyanezt a procedúrát. Miután legyőztük, kapunk egy nagy kulcsot, és a ház ezen része, meglesztitott marad. Ekkor azonban hív minket a prof. Ideje tehát kiüriteni a porszívót.

AREA 2

Megismerkedhetünk a Ghost Portificationizer nevű szerkezettel, ami a sima szellemeket megsemmisíti, a portrékat pedig visszazárja a saját képükbe. A gép összesíti is a eredményeinket és megkapjuk a összegyűjtött cuccunkat is a pontokat. Menhetünk is, majd irány vissza a házba.

AREA 3

Hallway (1F)

A hallban most már ki tudod nyitni a első emeleti dupla szíves ajtót a kulcs segítségével, amit a bébi szellemtől nyertél el. A szővevényes folyosón mindössze egy ajtó áll nyitva a fürdőszobába, ezt úgy tudod elérni, hogy először jobbra indulsz, majd le, balra fel, és balra az első ajtó lesz az. A folyosón különbözőképpen támadnak meg majd szellemek, de nem érdemes velük foglalkozni, mert nincs HP-jük. Azért vigyázz a porszívózással, mert néhány vázában kicsinyítő gomba-bomba van, és azt nagyon megszívhatod.

Bathroom (1F)

A fürdőszobában új típusú szellemek támadnak rád, szám szerint kettő. Ennek a fajtnak az a tulajdonsága, hogy hátulról rád akaszkodik és elkezd fajtogatni. Ilyenkor örüli módjára el kell kezdeni rángatni a analóg kart. Ezt egyébként a prof is elmondja, mikor felhív a rádió. Győzelmed után egy kulcs jelenik meg a kis fali polcon, és mehetsz vissza a folyosóra térképen jelölt ajtóhoz. (Jobbra, balra, jobbra)

Room (1F)

Itt 6 maszkos szellem támadnak rád a dárdaikkal. Először is szippantd le a vókummal náluk a maszkjaikat, amíg ugyanis ez rajtuk van, nem lehet őket elvakítani az elemámpával. Egyszerre akár többőrl is leszipkázhatod az álarcat. Utána gyorsan vakítsd el a rémeket és szippantd be őket. Ha azonban végeztél velük még nincs vége a mókának. Beindul a zene, és a padlón elkezd forogni a két hatalmas kör, mielőtt megjelenik két portré szellemek, akik a zenére táncolnak. Egyedül náluk jötem rá, hogy miképp lehet őket elkapni, egyszerűen csak szivogatam, meg villagtattam a lámpával, és megjelenik a szívük. Elkapni őket már nem olyan nehéz. Utána megjelenik a kulcsot rejtő ládika.

Storage Room (1F)

A raktárban különböző szellemek támadnak ránk, őket már ismerjük korábbiól. Miután mindeket legyőztük, vizsgáljuk meg a tűkört a Gameboy Horror-ról, mintha egy kapcsoló lenne benne! Menjünk a fal részére, ahol a kapcsolót látjuk, és nyomjuk át, mire a titkos falrészt elgördül. Tekintünk meg a falon a posztért, ami Boo veszélyre figyelmeztet minket. Ennek ellenére szippantuk le, mire előtűnik alatta egy újabb kapcsoló. Mondanám, hogy a nyomjuk át, de akkor nem folytatódna a játék, tehát nyomjuk át. A padlóbal a fenytyű a rőcs és kiszabadulnak a Boo-k! Ezeket a nagy szellemeket már jól ismerhetjük a korábbi Mario-k-ból is, például a Super Mario World-ban voltak külön szellem házak is! A nagy Boo-k kellemetlen tulajdonsága, hogy rengeteg életerővel rendelkeznek, és hogy képesek a falakon keresztül közlekedni, azaz, ha a vesztüket érzik akár a falon át is leléphetnek! Némiképp kurzus után a prof elmagyarázza a Gameboy Horror titkos funkcióját, a Boo Radar-t, azaz innen kezdve, ha egy

helyiségben Boo bújt a bútor belsejébe, villogni és szíriénázni fog.

Washroom (1F)

Idé akkor kell jönnünk, ha már legalább 5 Boo-t elfogtunk a eddig felderített szobákban, akkor ugyanis a prof hívja fel a figyelmünket a helyiségre. (A Boo tartózkodási helyét majd később megadom egy listában) Ennek szellemek szobákban Toad-dal, majd a gyertyák elgyulladás után szippakzd le a kis polcra a kulcsot. Menj vissza a folyosón a jelzett szobáig.

Fortune's Teller Room (1F)

Ha jobban megvizsgálod a kristálygömböt, beszélhetsz Madame Clairevoye-val is, amennyiben rávilágítasz a gömbre az elemámpával, aki egy segítőket portré szellem, innen fogja, ha találás valami érdekesebb elhagyott tárgyat, ami Mario titkára utat, mindig hozd el neki megmutatni. A szobából a másik ajtón keresztül távozz.

Mirror Room (1F)

A szellem fog rád támadni a ráadászkodás fajtából, szerszere már előre meg lehet látni őket a tükrökben. A ládikából ezúttal most nem egy kulcs fog előkerülni, hanem a Fire Elemental Medall! Ennek segítségével már el tudsz fogni, és bent tudod tartani a Tűz Elementál szellemeket! Egy példát is van a szobában. Miután beszélte a prof, szívd be, most lent láthatod az Elemental Meter-t amin, nyomom követheted, hogy mennyi "tűz szűlt" a meg a porszívózással. Fűj tüzet, és gyűjtsd meg a sarokban a gyertyákat, hogy el tud hagyni a szobát.

Fortune's Teller Room (1F)

Szintén gyűjtsd meg a sarokban található négy gyertyát. Jutalmad egy kulcs lesz, ami le is kell porszívóznod a bútorzatról.

Laundry Room (1F)

A kulcs a Laundry Room-ot nyitja, ami a jósdatól balra a folyosó végén nyílik. Itt négy ráadászkodó szellem támad meg, és a felső ajtó is csak egy csopod. Legyőzések után egy nagy halom cumó hullik az ágyba és ládikából. Pluszban még egy nagyobb adag lét is lehet szippantani a berendezési tárgyakból. A mosógépből pedig előkerül Mario sapkája! Irány vissza a jónak!

Fortuna's Teller Room (1F)

Beszélgj újra a madámmal, sajnos valaki kimosta a sapkát, ezért a madame nem sokra megy vele, mégis hogy megmutassa mennyire nagy az ereje, azt azért meg tudja állapítani, hogy a Mario egyelőre még életben van. Menj ki a folyosóra.

Hallway (1F)

Ha figyelmes voltál idáig is észrevehettél egy lebegő gyertyát a folyosó bizonyos részén. Most ezt keresd meg, és gyűjtsd meg. Egy szellem materializálódik, és elkezd menekülni. Kövess egészen a Laundry Room-on keresztül a Butler's Room-ig.

Butler's Room (1F)

Amikor leülne pihenni az inas-szellem, akkor tudod levakítani a lámpával, majd gyorsan felszip-pantani. Az öreg és fáradt portrészellem az egyik legkönnyebben elkapható rem. Hiába van 100HP-je, első alkalommal is el lehet kapni, ezért pedig a legnagyobb gyöngyökből jár neked néhány darab, meg persze egy tovább jelentős kulcs. Egyébként, ha kimész a szobából Butler-t, megint kint a folyosón találod és ismét meg kell gyűjtanod a gyertyáját. De a más érdekesség is a szobában! Először is egy csomó bonusz a szekrényben, és egy Boo a vasalós asztal mögötti falban. De a java csak most jön! Ha a Gameboy Horror-on keresztül megvizsgálod a wc papírok mellett falrészt, egy egértyuka lesz, amiből egyfolytában jönnek az egerek! Nyomj rajta egy A-t, hogy meginduljon a légáramlat, és magába szippantson! Egy titkos szobába jutottál!

Hidden Room (1F)

A rengeteg bonusztér keményen meg kell majd küzdeni. A ládak kinyitására, véletlenszerűen négy szellem fog megjelenni, a jéges fajtából, nem lehet őket beszipkantani! A tűzzel kell őket lefűjni, hogy meghaljanak! Nagyon oda kell figyelni a dolgokra, mert épp hogy elég a porszívóban lévő cucc. Egyébként nagyon gennyek a szellemek folyton rád akaszkodnak. A fény felgyulladás után megjelenik még egy extra ládika is rekord mennyiségű pénzzel és három gyémánttal is! Utána már csak a szobában rejtő Boo kell elintézned, mielőtt újra igénybe veszed az egértyuka áramlatát. Menj az előzőleg a térképen megjelölt szobába.

Conservatory (1F)

Ez a szoba tele van elhagyott hangszerekkel. Sorban egyenként szőlátsassuk meg őket, mire megjelenik egy portré szellem a zongoránál, és együtt eljátsszák a Super Mario Theme-t, nagyon állat! Utána még egy kicsit villogtatja nekünk a tudását Melody Pianissima és eljátszik egy ismerős dallamot. Nekünk a helyes választ kell megadnunk! Amennyiben nem sikerül eklelni dühbe gurul jobb, ha kimegyünk a szobából, és előlrel kezdünk mind. Amennyiben a jó választ adjuk, ismét elkezd játszani. Gyorsan porszívózzuk össze a kottát, majd amikor sebezhetővé válik, őt magát is (100HP-je van). A szoba sarkában a szekrény tele van zsetonnal, a kulcs az ebédelt nyitja, kicsit elő-rebb a folyosón.

Diving Room (1F)

A jobboldali szekrény tele van lével, a baloldali-ban pedig egy szellem van, aki előlrem mindig meg-lógot. Gyűjtsük meg az asztalon a gyertyákat, hogy fény derüljön a hatalmas csámcsozás gazdájára. Egy bősze nagy dísző szellem zabál az asztal közepén. A vákuum segítségével szippantuk el előle a kaját, mire megjelenik két pincérlány szellem, akik az újabb adagot hoznak a hombárnak. Vakítsuk el őket, majd fogjuk el (10-10HP). Ezután ismét szippantuk el a kaját, minek után most már nincs utánpótlás a üres tányért meglátva, a dagadt mértelenlen haragra gerjedt, tüzlabdákkal kezd el köpködni. Kerüljük ki őket, és amikor zihálva az asztalra rogyik, vakítsuk el és szippantuk össze. Jutalmunk egy ládika lesz tele zsozsóval és három gyémánttal is! A baloldali ajtón menj át a konyhá-ba.

Kitchen (1F)

Először szippantd fel a repkedő konyhai eszkö-zet, majd utána nyisd ki a hűtőt, amiben víz ele-mentál szellem lakik. Őt a hagyományos módon nem tudod beszipkantani, a tűzzel kell elintézi. A megjelenő ládikában ezúttal kulcs lesz, hanem a király Water Elemental Medall! Innenről kezdve hasonlóan a tűzház a vízi szellemek is betudod szippantani és a vízugró vagy vízlabda formájában ki is tudod látni. Hasznosítsd is mindjárt ezt a tudást és oldd el a gözölgő ajtót a konyha végé-ben. Mielőtt azonban meg kimenne rajta, kapd el a szintén a hűtőben rejtőzködő Boo-t, és szedd össze a szekrényből a bonuszokat.

Boneyard (1F)

A hátsó kertben egy újabb portré szellem tanyá-zik, a kutya a kutyából. Mielőtt nekikállni el-kapni, először szívd ki a víz elemmentál a csapból, és öntözd meg a palántát a kertben. Kezd el her-gelni a kutyát, mire az neked megy (ilyenkor min-dig kerüld ki a lehetőséget). A hangos kutyaugatásra felelve egy szellemcsontváz, őt gyorsan intézzük el, viszont amikor beszipkantand, a egyik láb-szárcsájára a földön landol, amire a rémkutya egy-ből rástartal. Miközben a csontot majszolja sebez-hető, vakítsd el és szippakzd fel Spooky-t! Ha jobban megvizsgálod a kutyaházat, egy titkos ajtóra bukkanasz, ami a hátsó udvarba, a temetőbe viasz!

Graveyard (1F)

A sírokból csontvázszellemek kelnek ki, várjuk meg, amíg nekünk vágják a lábaikat, és ilyenkor vakítsuk el őket, utána lehet szippantani. Ha na-gyon kevés a életerőnk, ütögetssük meg a fejüket némi szivatónaplással. Vegyük irány a központi hatalmas kriptához. Jön a második föllenség! A nagy szellem Bogmire megpróbál minket megte-vesztetni, és kis szellemeket küld maga helyett támadó-ba. A fekete szellemeket egyszerűen csak szippantuk fel, benyelni ugyan nem tudjuk, viszont az-zel már megláthatjuk Bogmire-t aki szinte láthatatlanul irányítja a dolgokat a háttérből. Amikor sebeződik, megjelenik a szíve is, ilyenkor szippant-hatjuk. Jutalmunk egy nagy kulcs lesz.

AREA 1000

Hallway (1F)

A folyosó északi bal végében az idáig szűrés in-dával védett ajtó megnyílik a Bogmire-től szerzett kulcs felmutatásakor. Az ajtó a hátsó udvarba vezet.

Courtyard (1F)

Az udvaron különféle szellemek próbálják ránk hozni a frászt, de ne hagyjuk magunkat. Szépen sorban intézzük el ezeket a közsá rémeket (ezt ki-fejezést a szellemintók óta imádom, általában nőkre szoktak használni, hehe, amit még szeretek az a csillagromboló). A modoritekből egy kis porszívó-réséggel előkerül Mario levele! Arrébb óvatosa nyissuk ki a kerti portház wc-t (vigyázz nehogy a polán vágjon az aajtja), odabent

CSIP/MEF

SHADOW HEARTS VÉGIGÁTSZÁS II BEFEJEZŐ RÉSZ

Mel a rendelkezésemre bocsátott hely igencsak véges, és jöttek már meg rengeteg ■■■■■ hátra, kissé süntennem kell. Ez azt jelenti, hogy kicsit változtatnám a látványt a múltkor megkezdett leírást, hogy bele férjen az egész ebbe ■■■■■. Még szerencse, hogy a jöttek elég leírás érhez.

MISZTIKUS ROMOK

A romos templomban először beszélj a többi csapat taggal. Kb. középen, találsz egy emelvényt, azt vizsgál meg. Zhuzhen neki kezd egy hosszabb beszámolónak, úgyhogy addig magára ■■■■■ hagyini, míg végez. Balra találsz Kawashimát és Katot, beszélj velük és ments is. Sétálj vissza Zhuzhenhez, aki végzett a szertartással és megnyitja nekünk az utat lefelé. Indulj lefelé, amíg meg nem jelenik Xiaofang. Egy hosszú és idegesítő feladatot kapunk, át kell ■■■■■ egy próbán. Először Yurival és Zhuzhenel kell menned, de nem használhatod harc alatt ítemet. A barlangrendszerben színes teleportokat találasz. Ahhoz, hogy kijuss innen ■■■■■ következő sorrendben, használd őket: zöld, sárga, piros. A rózsaszín teleportokat ne használd, mert nem vezetnek sehova. Elég terebélyes ez ■■■■■ labirintuszrendszer, így könnyen elvesszél benne. Mindig dőbe ■■■■■ irányba haladj, onnan a ládákban találsz cuccot. Mikor célba érsz vizsgál meg az emelvényt, jön egy féllenséges Xieshi. Fusion (Info ha van), leterelítve varázslat. Öreg Flameance ■■■■■ nyíró kombináció ellen. A következő próbában a lányokat kell irányítani, viszont nincs varázslat! Ugyanúgy ■■■■■ zöld, sárga, piros teleportot kell keresni, és csak a ládák irányába haladj. Mielőtt ■■■■■ emelvényhez érnel vágj a gyereklátó paralizis és Death elleni gyógyítást, illetve védő cuccot. Az emelvényt megvizsgálva újabb féllenséges ■■■■■ Baigu ■■■■■ jön. Ősd amíg kell, és szedd le a magadól a paralizist. A győzelem után duma, majd jön az utolsó labirintus. ■■■■■ lesz se ítem ■■■■■ Magic (és ezzel együtt Fusion se) harcban, Yurival ■■■■■ Zhuzhenel kell menni. Az útvonal ugyanaz a teleportokkal, mint fentebb. Az egyetlen különbség, hogy mikor ■■■■■ emelvényhez érsz, kinyitja egy fontos cucc. Menj vissza ■■■■■ kölykökkel és beszélj vele. Meg kell találnod ezt a fontos dolgot. Menj vissza ■■■■■ piros teleportot, használd és keresd meg ■■■■■ Wooden Token. A többi teleportot ■■■■■ használd, mert itt lesz valahol a cucc. Ha meg van, tedd az emelvényhez és meg kell küzdeni Qingyue-val. Egyáltalán nem nehéz, csak vigyázz, nem tudsz gyógyítani! Megnyitlik egy ajtó, menj be és egy hosszabb jelenet jön. A végén Dehui elrabolja Alicét. Vedd be magad Death ellen. Problém meg ehogyni a helyet, ■■■■■ kitalálni megjelenik Wugui. ■■■■■ vagy bevéve Death ellen halott vagy! NE használj ellene Magicet! A győzelem után megjelenik Bacon és elviszi Wuguit!

ÚJRA SHANGHAI-BAN

A szállodában ébredünk Shanghai-ban. Menj át a szomszédos szobába, Kawashima ezredes felétek valódi kitérőt. Menj Zhuzhen és a többi beszélj egy jelenet felétek, onbén Sukeitani kivégezteti egy új belpárt, a japán hadsereg egy tisztje Kutsugi. Zhuzhen újabb jelenet, közben a japán hadsereg elfoglalja a város. A katonákkal ne beszélj, mert harc lesz! Sétálj a város közepére és Kato érkezik, aki elmeséli mi történt az imént. A dolgot után keresd meg a hajót és nyisd fel a csapódót felétek, itt lesz a Yawang Go ■■■■■ Key. Menj vissza a szállodába, Kawashima szobájába. Várd le ■■■■■ katonákat. Utána egy bejáratos jön, akit mi válaszolsz Dehui megkínazza Alice-t. En a ■■■■■ válaszokat adtam meg!

KUHUI TOWER

Mikor visszatapsz az irányítást, menj ■■■■■ toronyba (Kuhui Tower). A bejáratnál mindjárt lesz egy legyőzendő féllenséges. Nyomod meg Infernall és erősítés be magad Fighting Spirits. Mikor győztél, megkapod a B. Toront VPI. A toronyban ment a mentő helyre, aztán fordult jobbra és balra a lépcsőn. Lesz itt egy emelvény, azt tedd be az imént felvett Toront VPI. Van ■■■■■ a jobb oldalon valahol egy ajtó, menj be és menj addig, míg meg nem találsz egy ládában a ■■■■■ Dragon VPI. Kocogj vissza ■■■■■ mentőhelyre, de most balra indulj. Vedd fel ■■■■■ Phoenix VPI és tedd bele a Dragon VPI. Balra van itt egy feljáró, kocogj fel. Itt is lesz egy emelvény, tedd bele a Phoenix-t. Kinyitlik egy ajtó, mögötte felvethet ■■■■■ W. Tiger VPI. Menj vissza odáig a ládához, melyben a Dragon VPI hagyta. Vedd ki belőle, és tedd bele ■■■■■ Tiger VPI. Sétálj vissza ■■■■■ mentőhelyhez és tedd ■■■■■ közelben lévő emelvénybe a Dragon VPI. Most ha visszamész ahhoz a ládához, ahova ■■■■■ W. Tiger VPI-t tedd (vagy ■■■■■ van, ahonnan kivettél, majd nem tudom), egy titkos hely nyílik meg, ahol lehetsz egy enklus újság. Ha végeztél ments, és menj fel az emelvényre. Itt lesz Alice és Dehui is. Hamarosan megtámad egy féllenséges. Nem egy nagy szám, könnyen végeztél lehet vele. Mielőtt Dehui után erednél ments. Most össze kell csapnod Dehuival. Ez egy kicsit kegyetlenebb küzdelem lesz. Persze ■■■■■ szokásos taktika alkalmazásával (Fusion, gyógyítás, varázslat), ő sem egy különösebben nehéz ellenfél. A győzelem után megszólal a Hang, és lehetséges lesz csapatot választani. Ha ez megnem, egy bejáratos jön Kawashimától. Készülj egy kicsit (nem árt, ha van Silence gyógyításunk) majd menj fel. Ments és lépj be Dehuizhoz megint. Egy rövid beszélgetés után egy újabb féllenséges ereszt a nyakukba. Na ez már nehezebb lesz és igen kellemetlen is. Elég erős támadások vannak és Silence-t is rák rók rossz esetben. A Petírlátó már nem beszélve, amit szintén szedj le, mert ha mind a három emberedre rá kerül ■■■■■ FF-ből már tudhatod, hogy mi lesz. Figyeld az SP-re, nehogy elfogyjon. Ha győztél, Dehui végre megpusztul, ami a játéknak még csak a felével végeztél, mert Bacon akcióba lép egy látványos egy filmet.

PRÁGA

A jöttek második fele Európában, Prágában kezdődik felétek Dehui pusztulása után. Alice irányítod, keresd meg Rosát és beszélj vele. Zhuzhen is felhív. Rövid beszélgetés után egy újabb szereplő mutatkozik be, Terry, aki elmagyarázza a mostani helyzetet. Mikor megkapod az irányítást, kicsit kutasd át várost, van itt jó néhány cucc. Harc is lesz az egyik helyen, de könnyű megnyerni. Menj lefelé ki a tértképre, és menj Bistritzbe.

BISTRITZ ÉS BLUE CASTLE

Mivel mindegyik ház zárva lesz, menj Terry házához. Az előtte diktál mond, hogy az ajtó barátja ■■■■■ és beengedték. Hamar lesznek odabent, Nina, Michelle és Kevin, aki melléjük ■■■■■ polgármester. Beszélj velük, mesélnek egy furcsa viros kódról.

Kilépve a városba, az említett kód minden beép, úgyhogy most már harcok is lehetnek. Egyelőre ne beszélj senkivel, hanem fordulj balra. A képernyőn az első házban megkapod az engedélyt, hogy beléphess ■■■■■ Armor és Weapon shopba. Most sétálj ■■■■■ templomhoz, ahol próbálj bemeni kinn házába. A próbálkozás sikertelen, mert zárva lesz, ezért beszélj mindenkivel, akit csak látsz. Ha ezzel megvagy menj vissza Terry házához. Lesz egy cucc, amit le tudsz venni. A házban Nina adja oda az East Gate Key-t. Kisebb beszélgetés után, ha megszólaltat Nint megengedi, hogy bemenj ■■■■■ anyja helyébe. Vissza ■■■■■ be, majd ha bejártad a várost, nyisd ki a kaput. Ki jutsz a világtérképre, válassz ■■■■■ Blue Castle-t.

Először is menj a kapuhoz, ami azonban nem fog kinyitni! Próbáld meg itt hagyni, erre megjósok megnyitlik. Szépen kezd el haladni, meneközben egy állásmentő helyet is találkoztál - előtte Alice észlel valakit. Rövid séta után újra előkerül egy látványos figura, kövesd! Hamarosan nyolc kaporoshoz jutsz. A látvány előtérli őket az ABC betűinek sorrendjében. Így a sorrend a következő: Abel, Edgar, Frank, Helen, Leon, Maria, Robin, Steven. Amennyiben ez sikerül, akkor megkaphatod a mentőhelyet, majd jobbra és be az ajtó. Kicsit nézz körül, majd próbálj távozni. A látványos figura megint felülnek és kisebb fegyveres után be mutatkozik nekünk. Keit a neve és ő is csapottag lesz! Mellesteg egy vömpír. Indulj vissza Bistritzbe és be keresd fel Terry házat. Itt meg tudod, hogy Michelle elült! Menj Kevin házához, ahol egy féllenséges, Tindalos vár rád. Elég kemény támadások vannak, úgyhogy csak csínját bányáld vele. Alice gyógyítson és figyelj az SP-jére. Mikor legyőzöd próbálj bemeni a házba és Keit neki áll rövidbe monológunk. A dolgot után menj vissza Blue Castle-be, itt a mentőhelyt kb. balra van egy lépcső. Indulj fel felétek, és folyamatosan nézz be az ajtó mögé, mert cuccok vannak rád. A legfelső szinten menthesd! Mikor belépsz az ajtón egy különleges féllenséges támadó rád. Yurit az Ez érdekes harc lesz. Yurit nagyon gyors, erős, és kemény ■■■■■ védelem. Ne feledd, hogy Yurit pont azokat a támadásokat tudja, amit megtanultunk, tehát úgy harcolj elene. Vedd be minden tudományod, a kulcs a csata megnyeréséhez a kitaró gyógyításban rejlik, színtelen. A küzdelem végén Alice a Graveyardra kerülünk érdekes ez Alice szemszögéből látni. Menj a négy maszkhoz, akik kinyitják az eddig zárt kaput. Bent Yurit, Alice és Fox Face beszélgetnek. Nem sokáig tart ■■■■■ interakció, mert Fox Face beszélgetnek. Válassz át Fusionnel, és innézd el. Ha lenyomja a HP-d 1-re gyógyíts! A győzelem után választható csapatot, illetve a világtérképre kerül. Indulj Prágába, előtte ments is!

MEGINT PRÁGÁBAN

Menj Rosához (Peddler) ■■■■■ beszélj vele. Egy hosszú vész nem ér beszélgetés ■■■■■ kezdődik, majd ■■■■■ szobába kerül ■■■■■ tükrök. Vizsgálj meg a két rejtett, és a tükröt. Ez utóból háromszor nézd meg, a harmadik után megtámad meg ne, Olga. Elég sok támadással fog bántani, ezért használj a Blessed Lightet. A harc után választható csapatot. Hagyd el Prágát és menj ■■■■■ történet kiinduló pontjába Rouenbe.

ROUEN

Abban ■■■■■ pillanatokban, ahogy belépsz, egy beszélgetést láthatsz Olga és Bacon között. Mikor Yurit irányítod, menj a szállodába. Az állásmentő helyet ■■■■■ tudat használni. Mindeközben a szállodás felismert Alice-t. Ez alól Yurit visszatér a Graveyardra. Beszélj ■■■■■ maszkokkal és mehetsz is tovább. Amikor megadodhatsz ments menj ■■■■■ szomszédos szobába. Gáz van, Alice elült. Kicsit kutasd Yurit (felszerelések, új Fusion szörnyek stb.). Hagyd ■■■■■ a szobát és kint, képernyő felőlről nézzen megállított Alice. Éppen beszélget, amikor megérkezik Bacon és Olga, sőt Margarete is visszatér. Két kisebb szörnyet is le ■■■■■ venni. Ezután egy hosszú beszélgetés veszi kezdetét. Utána válassz csapatot. A városban kutasd át minden, mert van itt néhány cucc. Keresd meg Dayle-t és Olga megint megjelenik, egy idő után. Újabb küzdelem lesz vele, ezúttal is használj Yurit, hisz ő ■■■■■ legerősebb. Mivel Olga varázsa ereje nagyon erős változz át egy Light fusion szörnyé. Ezután a harc után menj ki a világtérképre és válassz London, majd azon belül is ■■■■■ Old Castle Street.

LONDONI KALANDOK

Kezd el felkutatni a várost, beszélj mindenkivel. Egy idő után észreveheted, hogy ■■■■■ összes pénzét elült. Keresd fel a bárt és beszélj a polissal ■■■■■ bemutat neked ■■■■■ új szereplőt, Halley-t. Hagyd el a bárt, menj a szállodába. Szintén érdeklődj, aztán keresd meg az a házat, ahol egy lezárt ajtó található. Ez vizsgálj meg, majd fordulj balra. Lesz itt egy lejáró, nyisd ki. Ahogy lérsz, egy rejtélyesre jutsz. Kutasd át, mert lesz pár jobb ■■■■■. A végén visszatapsz a látót. A duma után kutasd át még egyszer a rejtélyeket, majd keresd fel Carl (valahol a rejtélyektől jobbra lévő ajtó mögött van). Beszélj vele, aztán próbálj bemeni Orphanage-be. ■■■■■ bejáratnál összefutsz Jackkel, aki kibúrá innét. Ezután egy hosszabb jelenetben közelítek, melynek végén visszatapsz a szállodába. A bártban lehetsz cuccokat, ha akarsz. Indulj vissza a rejtélyekhez, megkereszed láthatod, hogy a többiek elmentek. Menj vissza Orphanage-be. Bent jobbra egy mentőhely, balra pedig egy ajtó. Lépj be rajta és le kell verned egy szörnyet. A harc végeztével megkapod a Kid's Room Key-t. Menj a következő szobába és vedd fel a Guestroom key-t. Hagyd itt ezt a szobát és indulj felétek, majd balra. Az asztalon megpillantható egy halom könyvet. Vizsgálj meg őket, és végre le hajtani egy nyomdok feladatát. A könyv ezt írja: 3. March, 75. Ez egy ködhöz kell közeledni. Hagyd el a szobát és fordulj jobbra. Itt majd valahol beírtad a kódot: 5, 3, 7, 5. A március ugye ■■■■■ 3. hónap az évben. Vizsgálj meg a festményeket, újabb kódot láthatsz: 3, July, 54. A szerelmény is kinyitná, ha ügyes vagy. Távozz a szobából és menj le a középső szobához. Kódnak írd be ezt: 3, 7, 5. A láthatóság érdekes beszélgetést Chris és Jack között. Majd megszólal a Hang is. Nem sokkal ezután meg kell küzdened Jackkel. Paralizis ■■■■■ gyógyítás a kegyenc mazdaltá. Mindemellett nem nehéz elintézni, csak orra vigyázz, hogy sok HP-d maradjon a küzdelem után, mert egy újabb harc vár rád, Mammon ellen. ez az idegesítő Petrificationnel fog támadni, ez gyorsan szedd le mindenkitől, mert ha mind a három emberedre rá kerül, meghalasz. Használd Halley Aquo Blade-jét, és Alice valamint Yurit is jól használható

ebben ■■■■■ csatában. A győzelem után válassz csapatot, majd a térképen keresd fel Calos Mental Hospital.

MENTAL HOSPITAL

Itt az első feladat jön! Csak össze gyűjtés lesz. Miután levetted a bejáratnál akadékoskodó őket, láthatsz egy beszélgetést Bacon, Olga és Rauson között. Az első érmét fent találsz, kb. balra, az a Bronze Coin. ■■■■■ folytatod erre a kérésig, a halotti fíriar mellől felvethet a Silver Coin. A bal oldalon egy mentőhelyet találasz, itt ments. A közelben ■■■■■ Fíriarot elment! A Heart Key-t. Ezzel menj vissza a bejáratához. Az első ajtónál jobbra találsz a Club Key-t. A mellette lévő szobában csak cucc van, viszont utána az első ajtó mögött ott a Diamond Key. A második ajtó nem nyílik (ezt jegeztél meg, később vissza kell ide jónni) ezért próbálkozz a harmadikkal és a negyedik ajtóval. Az előbbi mögött a Gold az utóbbit mögött a Platinum Coin találhatod. Ha meg vannak a Coinok kacsogj vissza a mentőhelyes szobába és tedd a Coinokat a helyikre és egy új nyílik meg. Menj le és újra megszólal a Hang. Ezután egy össze csapás is sor kerül Rauson ellen. Vannak meglepő mozgások, de nem vésses, könnyen legyőzhető. A dolgot után megkapod a Spade Key-t. Lesz itt egy kis jelenet Halley-vel, viszont utána folytatódhat ■■■■■ utat. Menj vissza ahhoz az ajtóhoz, amelyik zárva volt, mert most már kinyitható. Ha akarsz aludatsz is, de fontosabb, hogy vedd fel a Dungeon Key-t. Ezután lesz egy visszamelezés Halley-ről. Menj vissza a mentőhelyhez és nyisd ki a nagy kaput. Mögötte Olga vár rád. Na ez egy nehezebb küzdelem lesz, mert elég súlyos támadásokat ereszt rád. Mindenesetre jó Fusion támadásokkal és sokak gyógyítással véghezvisez vele könnyedén. A csata után automatán visszerkerülsz a rejtélyekhez. A városban Sharanál tudsz részt venni egy bajnokságon. A hídton találkoztál Halley-vel, aki véglegesen be áll a ■■■■■ pártba. A következő üti cél Rouen legyen megint. Lesz ■■■■■ pár tárgyi, amit felvethet az alaposan kutakodsz. Az egyik házban térd hiszen a szálloda közelében) felvethet Dayle levelet. Ehhez ki kell nyitnod az ajtót. Ezt nézd meg, majd próbáld meg ehogyni a helyet. Láthatod Bacon, majd automatán visszerkerülsz a rejtélyekhez. Válassz csapatot és menj ■■■■■ tértképre.

NEMETON MONASTERY

Ezt a helyet válassz - itt felvethet egy titkos Fusion! Kezd meg a helyszín felderítést, valahol a helyen lesz egy kisebb jelenet. Keresd meg Roger házat és beszélj vele. Ő elmeséli a múltját. A dolgot után keresd fel a romokat és Roger felétek. Kövesd, itt most egy hosszabb és idegesítő labirintus jön, sokak felvethet cuccot és tárgyat. A végéle a piros kúzból kivethet a Destruction Stone-t. A végén természetesen egy mentőhely vár rád. Indulj felétek és lépj be az ajtó. Albert és Koudelka beszélgetést láthatod. Ezután meg kell küzdened Alberttal. Komoly ellenfél, mert egy idő után átváltozik Amónná. Legyen sok felamatásunk és gyógyításunk, kelleni fog. Figyeld az SP-re is, mert lesz jó pár. Ha elintézed és felvethet a Destruction Stone-t, megkapod Amont ezután automatikusan visszerkerülsz Roger házába és egy hosszabb beszélgetés kezdődik.

TITKOK

Van a játéknak pár titkos dolog, melyeket most érdemes megcsinálni, mivel később már ■■■■■ lesz rá lehetőség. Lássuk ezeket. Ha feljlesztett akard a Dark elemetnél követeld, mássz le ■■■■■ Castle tetelére, ott Dark szörnyek jönnek. Bistritzben beszélj Ninával. Egy virágot ültet, Yurit meglocsolja. Hagyd itt Bistritzet, gyere vissza, locsolj meg ■■■■■ növényt. Ezt tedd meg egy párszor. Mikor látod Nint kint beszélj vele és kapsz valamit! Prágában beszélj az egyik emberrel, majd odaj ki Tisue-t. Hagyd el a helyet és egy Air Gravestone ■■■■■ jutalmad. Rouenben lehetsz egy Water Gravestone-t, csak látogasd meg a szállodás. Beszélj mindenkivel, aztán menj a templomhoz. Add meg a keltes választ és menj vissza a szállodához és beszélj az emberrel.

A JÓ MEGNYERÉSI

A történet szerinti most ■■■■■ az utolsó lehetőség arra, hogy előhozod a jó megnyerést, tehát ■■■■■ alábbiakat feltehetően csináld meg! Tehát a ments ■■■■■ egy állást, hogy megnezd mind a két megnyerést, mert gondolom, hogy mind kettőre kíváncsi vagy. Nyomod fel a Malice-t valahol pirossa. Ha piros, harcolj tovább ■■■■■ hamarosan meg kell küzdeni a Maszkokkal. Am nem mindegy, hogy milyen sorrendben! Győzd le őket a következő sorrendben. Grail, Gold, Staff, Sword. Ha nem ebben a sorrendben ütnétek fel, akkor mekítél el ■■■■■ a harcban, és addig próbálkozz, amíg nem jön a megjelölés! Némelyik maszkal könnyebb, másokat nehezebb lesz legyőzni. Ha meggyőzz ozzel, menj a legközelebbi állásmentő helyhez és menj át a Graveyardra. Vizsgálj meg azt a sirt, ahova Alice neve van írva. Innentől kezdve történeti szerinti is az alábbiakat kell csinálni. Menj vissza ■■■■■ rejtélyekhez (London Rat's Hideout). Mátör ide érsz Halley és az anyja között látható egy kisebb beszélgetést. Menj vissza Nemeton Monastery-ba és beszélj Rogerrel. Aludthatsz egyet és Alice a Graveyardra kerül. Vizsgálj meg megint ■■■■■ sírköveket (főleg azt, amelyiken Alice neve látható), aztán menj a maszkokhoz. Egy nagyon kemény küzdelem jön Almann ellen. Ha kiköpsz is folytatódhat a sztori, de próbáld legyőzni. A csata után beszélj Rogerrel.

NEAMEITO

Kezd el átkutatni ezt a helyet, jó alaposan. Sétálj le a lépcsőn és vizsgálj át az emeletet. Ha meggyőztél a következő szint. Sajnos itt a piros színtől akadály az utad állja. Ezt vizsgálj meg majd menj vissza. Válassz a következő szintet, de semmit nem tud a csapot. Most irányíthatod a többieket egy kis időre. Válassz csapatot és menj a másodikra a piros akadályhoz. Végre eltűnt! Haladj tovább és nyomd meg ■■■■■ gombot. A dolgot után menj jellel jelenet, aztán újra Yurit irányítod. Menj oda, ahol a többiek vannak. Indulj el velük és egy féllenséges Soul Blackba bontunk. Ne használj ellene fizikai támadásokat. Yurit Amónja jól működik itt, ha megszerzed. Találd az MP-t, hisz a varázslatok miatt szükség lesz rá. A győzelem után menthesz, csapatot választhatasz és egy teleportot tovább állíthatsz. Ha ezt választod jobbra a zöld színű helyet keresd fel. Vizsgálj meg a helyet és kinyitott a fény. Találsz erre még egy pirosas és egy kékes szobát is, mind a kettőt kutasd át. Ha ezzel megvagy menj tovább felétek. Egy

újabb féllenséges, ezúttal Hate-be botkasz. Elég sok káros tulajdonságot bocsát rád, elég, ha ■■■■■ Poisont vagy ■■■■■ paralizist említem, de a volárit is használj. Sokat gyógyít és nem lesz nehéz dolgod. Ezután Alice és Margarete csuevnek egy kicsit. Újabb ■■■■■ 10- és csapóvalázzó helyet valamint egy teleport tünik fel. Haladj tovább, és keresgélj. Meg kell találnod ■■■■■ Fifth Key-t. Ehhez teleportálod két párat és maszkolnod egy keveset. A kulcs meg szerzése után fordulj balra, aztán menj fel. Hamarosan egy újabb össze csapás kerül a ■■■■■ Scopeagot ellen. Elég kemény varázslatok vannak, de jó támadásokkal (Fusion és a többiek varázslatai) könnyen el lehet pusztítani. A végén megint, mentőhelyet, csapatválasztót és egy teleportot kapunk. A teleporttal kimehetünk innét. Ha viszont tovább megyünk, jön a végő össze csapás. Most lehetőség van a titkok megoldására (lásd lentebb), úgy hogy ezeket csináld meg először, aztán végezz a játékkal. Ha mindennel meg vagy mint tovább és megtaláld Albertet. Átváltozik és meg kell vele küzdened. Elég durva támadásokat ereszt rád, szerelj fel minél több Crucifexet magadra. Válassz Amónná és használj a Demon Rays-t. A többiekkel (attól függ, ki választástól) támadj és támadog a csapatot. Ne feledd megint az SP-tőlől sem, mert, ott elcsúszhat a küzdelem az a szörny. A harc után Albert egy új helyre teleportál és választható csapatot. Ján ■■■■■ utolsó féllenséges a Meta God. Szerecsere maximuma töltődik az értékeid ez pozitív. Ha már kevésbé, hogy igen kellemetlen támadásokkal keveset minket támadni, úgy a különböző gyógyítások elkennek ide. Yurival válassz át ■■■■■ legerősebb Fusionné és támadj, amivel csak tudod. Ha végeztél ezzel is jön a megnyerés, attól függően, hogy melyiket hoztad elő.

TITKOK

Alkor most jöjjenek a titkosabb dolgok, van egy pár dolog. Először is érdemes elintézni Keit-t a csapóban Blue Castle-be. Itt, ha körül nézel egy érdekes dolgot láthatsz. Ugyancsak Keit-t a csapóban látogass el Bistritzbe. Beszélj Ninával. A dolgot után menj a kastélyba és nyisd ki a kaporosokat. Az egyikben lesz Keit börtönje. Menj oda, hogy küzdeni egyedül Keit-t. Őt körön keresztül nem támad, viszont csak fizikai támadásokkal használhatók. Ha sikerül legyőzöd megkapod a DemonSwid-t és jön egy jelenet Keit-tel.

Rouenben keresd fel ■■■■■ szállodát ■■■■■ beszélj a hómó Matyunnal. Ad egy levelet, amiből kiderül mi történt Kawashimával és a többiekkel. A dolgot után meg egy cuccot is kapsz. Szintén Rouenben, ha Margarete a csapóban van menj a templomba. Halálról menj be a kőbebe szobába. Itt Margarete beszél egy kicsit Yurival, és kapsz egy cuccot is.

Prágában tedd Alice-t a csapóban. Az egyik házban egy ember mesél egy házról, ahol szükség lenne egy ördögűzőre. Ha kimesz ■■■■■ tértképre, így új helyt kelt fel, majd oda. Alice-t fogad irányítani. Először is vedd le a tárgyat (attól hiszen egy kurbli az az órából, ez balra van. Menj le a lejárón és vizsgálj meg ■■■■■ szobákban). Ha ez sikerül megkapod a Storeroom Key-t. Keresd meg a Storeroomot és nyisd ki. Keresd meg a generátort, és a kurbliat indítsd be. Menj le és vizsgálj meg ■■■■■ üveket. Tíed a Slide Panel. Menj vissza a házba és tedd a Slide Panelt a kőbebe - ezt a házban fent találsz. A képen egy lövedék is a bábóját láthatod. Olvasd el a könyvet ■■■■■ jobb oldalon. Indulj le és indítsd be a kerekét a következő kombinációval: 1, 2, 2, 4. Menj vissza a Storageroomba és nyisd ki ■■■■■ kár ajtó! Vizsgálj ■■■■■ helyeket, mikor az egyikből távozni akarsz, megkaphatod ■■■■■ féllenséges, Orb Chaos. Sok lapja varázslatok fog támadni. Nem egy nehéz ellenfél. HA legyőzöd megkapod Alice-nk ■■■■■ Holy Book-Flesh-t.

Látogasd meg Orphanage-t. Van ott valahol egy gyerek, vele beszélj. Mond neki, hogy jöttél vele, majd azonnal hagyd itt a szobát. Keresd le a többi három szobát, ahol a gyerekek rejtőznek és beszélj velük. ■■■■■ rejtőznek a szobákban. Az utolsó kölyök valahol kint van a szobák közelében, keresd meg. Mielőtt kiutálnál az időből, menj vissza ahhoz a gyerekekhez, akik először beszéltek és megint szökdöd meg. Vizsgálj meg a köcsögtől és kapsz valamit. Ezután lépj a menübe és olvasd ■■■■■ Valuable részt a Status képernyő. Menj ■■■■■ világtérképre ■■■■■ ott Londonba. Beléphet az a Cave Temple-be. Vizsgálj át a helyet, a következő sorrendben menj ■■■■■ ajtóknak: bal, felső, bal, al, alsó, bal, alsó, bal, bal, felső, bal. Ha jól csinálod, egy mentőhelyet kell találnod. Menj tovább valamelyik irányba ■■■■■ bejáratához kerülés. A felső ajtó mögött egy cuccot találsz. Menj ki a világtérképre és nézd meg a menüben ■■■■■ szöveget a helyről. Most már visszamehetsz. A felső ajtó "ad" egy Fifth Key-t. Most a következő sorrendben menj át az ajtóknak: jobb, felső, jobb, al, alsó, jobb, jobb, felső, jobb. Megint ■■■■■ mentőhelyhez kerülés. Ha tovább messz Cherubim vár rád. Van néhány keményebb csapás, de könnyen legyőzhető. A harc után megkapod a Holy Peak Sraffot.

Menj vissza Nemeton Monastery-be. Sétálj vissza oda, ahol harcoltál Alberttel. Vizsgálj át a helyet ■■■■■ néhány cucc vár rád, kapsz is igaz Roger-t megjelenik. Ugyancsak cuccok jöhetnek ezért. Gyere ugyanide Zhuzhenel és Alice-szal a csapóban. Vizsgálj meg a romokat és ■■■■■ sírokat. Kapsz néhány cuccot és egy kisebb jelenetet is láthatsz. Nézd meg a Vlabust a menüben és beléphet az Ancients Ruinsba. ■■■■■ egy inkkó feladatot kell megoldani. A következő sorrendben menj át a színes helyeken: piros, sárga, sárga, zöld, kék, kék, rózsaszín. Vissza jutsz a bejáratához. Nézd meg ■■■■■ Book of Rinulast (ezt az első kaplad meg Zhuzhen-től). Most újra kell ■■■■■ a színes részekben, így: rózsaszín, kék, kék, zöld, világos sárga, sötétbő sárga, piros. Visszatér ■■■■■ kiindulási pontot, viszont most mint lefele. Egy féllenséges jön. Amennyiben legyőzöd tied ■■■■■ Volti Spine. Ha legyőzöd ■■■■■ négy maszkot, plusz megíethet Amant, gyere vissza a Graveyardra és beszélj a maszkokkal. Adnak valami értékeset.

Amennyiben a Pedometer elég sokáig ■■■■■ felszerelve és maximuma töltődik, beszélsz a Silen Peddlernek. Margarete kap egy cuccot. Egyébként ■■■■■ Pedometer számolja, mennyi időt töltött el olyan területen, ahol harc van - ehhez fel kell szerelni. Minél több időt töltesz ilyen helyen, annál jobb cuccot kapsz a Silen Peddler-től.

Veres Mikl

CSIPI M LER

PLAYSTATION 2 KÓDOK ACTION REPLAY V2 HÁRTYÁKHOZ

4X4 EVO

(M)
ECB6A634
1456E60A
A "Hack Check" eltávolítása
1CB284F4
1456E7A5
Legyen elég egy kört menni
1CB4E710
1456E7A5
Alacsony kamera
1CAD9938
1456E7A5
Végtelen pénz
1C1D6884
61DFB00C
Holdi tömegvonzás
1CAD9B14
D4D6E7A5
(ne használd ezt a kódot, ha aktív
vála van a Szuper tömegvonzás)
Szuper tömegvonzás
1CAD9B14
D5D6E7A5
(ne használd ezt a kódot, ha aktív
vála van a Holdi tömegvonzás)

7 BLADE

(M)
ECAED8E8
1422D4AC
Végtelen energia
1CD79590
1456E6A5
1CDEE884
1356E6A5
A karakter készen áll a speciális moz-
dulatra
OCC4A066
1456B10C
1CC84964
1456B00C
Gokuraku - Maru (L2)
A karakter készen áll a berserk-re
OCC4A066
1456B20C
1CC84964
1456E7A5
Gokuraku - Maru (R2)
A hetedik penge
1CC846CC
1456E7A4
Gokuraku - Maru
Puska + lőszer
1CE00E98
1456E7A6
1CE00E88
1456E7B1

ARMILADE

(M)
OE3C7DF2
1645EBB3
OC1081A7
F8FCDFD
Felturbózott pantszám
3C279E9F
4FECFEFE
Minden szint/támadás nyitva
3C29AA87
F8FCFEF1
3C29AA9F
F8FCFEF1
3C29AAB7
F8FCFEF1
3C29ABCF
F8FCFEF1
3C29ABE7
F8FCFEF1

ARCTIC THUNDER

(M)
ECBC264C
144160FC
Monster pontok
4CC02C78
1456B00C
4CC02C76
1456E00C
Minden aranyérem
1CB571E8
61DFB00C
1CB571E4
61DFB00C
1CB571E0
61DFB00C
1CB571DC
61DFB00C
1CB571D8
61DFB00C
1CB571D4
61DFB00C
1CB571D0
61DFB00C
1CB571CC
61DFB00C
1CB571C8
61DFB00C
1CB571EC
61DFB00C
1CB571F0
61DFB00C
1CB571F4
61DFB00C
Elkészítő sebesség
1CC02EA0
D396E7A5
(ne használd "Dead on the Line"
kóddal)
"Dead on the Line"
1CC02EA0
1456F025
(ne használd az Előkészítő sebes-
ség kóddal)

ARMORED CORN 2

(M)
EC87A2E8
1456E60A
Végtelen energia
4CBE3C9C
145653CD
Végtelen Boost
4CBE3CA0
14564285
Végtelen lőszer (1)
3CBE4760
1456E751
Végtelen lőszer (2)
3CBE47E0
1456E7AD
Hőmérséklet
4CBE3F36
145624DE
Nagy zsák pénz
1CAE1028
17E9C70C
Minden küldetés befejezve
3CAE102C
1456E7A6
1CAE10F8
1654E5A7
1CAE10FC
1654E5A7
1CAE1000
1654E5A7
1CAE1004
1654E5A7
1CAE1008
1654E5A7
1CAE100C
1654E5A7
1CAE1010

1654E5A7
1CAE1014
1654E5A7
1CAE1018
1654E5A7
1CAE101C
1654E5A7
Egyetlen találat elég az ellenfelek ki-
űtéséhez
4CBE777C
1456E7A5
(csak Challenge módban)
Minden ellenfél
1CAE1348
1355E6A6
1CAE134C
1355E6A6
1CAE1350
1355E6A6
1CAE1354
1355E6A6
1CAE1358
1355E6A6
1CAE135C
1355E6A6
1CAE1360
1355E6A6
1CAE1364
1355E6A6
1CAE1368
1355E6A6
1CAE136C
1355E6A6
1CAE1374
1355E6A6
1CAE1378
1355E6A6
(csak Challenge módban)
Minden Fej
1CD8BB98
1355E6A6
1CD8BB9C
1355E6A6
1CD8BBA0
1355E6A6
(Level modifier)
Minden Törzs
1CD8BB8D
1355E6A6
1CD8BBDC
1355E6A6
(Level modifier)
Minden Kar
1CD8BB18
1355E6A6
1CD8BB1C
1355E6A6
1CD8BB20
1355E6A6
1CD8BB24
1355E6A6
1CD8BA28
1355E6A6
1CD8BA2C
1355E6A6
1CD8BA30
1355E6A6
(Level modifier)
Minden Láb
1CD8BA58
1355E6A6
1CD8BA5C
1355E6A6
1CD8BA60
1355E6A6
1CD8BA64
1355E6A6
1CD8BA68
1355E6A6
1CD8BA6C
1355E6A6
1CD8BA70
1355E6A6

1CD8BA74
1355E6A6
1CD8BA78
1355E6A6
(Level modifier)
Minden Booster
1CD8BA98
1355E6A6
1CD8BA9C
1355E6A6
1CD8BAA0
1355E6A6
(Level modifier)
Minden FCS
1CD8BAD8
1355E6A6
1CD8BADC
1355E6A6
1CD8BAE0
1355E6A6
(Level modifier)
Minden Generátor
1CD8BA18
1355E6A6
1CD8BA1C
1355E6A6
(Level modifier)
Minden Sugárzó
1CD8BD58
1355E6A6
1CD8BD5C
1355E6A6
(Level modifier)
Minden belső egység
1CD8BD98
1355E6A6
1CD8BD98
1355E6A6
(Level modifier)
Minden külső egység
1CD8BDD8
1355E6A6
1CD8BDDC
1355E6A6
(Level modifier)
Minden jobb hátsó egység
1CD8BD18
1355E6A6
1CD8BD1C
1355E6A6
1CD8BD20
1355E6A6
1CD8BD24
1355E6A6
1CD8BC28
1355E6A6
1CD8BC2C
1355E6A6
(Level modifier)
Minden bal hátsó egység
1CD8BC58
1355E6A6
1CD8BC5C
1355E6A6
1CD8BC60
1355E6A6
1CD8BC64
1355E6A6
1CD8BC68
1355E6A6
1CD8BC6C
1355E6A6
(Level modifier)
Minden jobb oldali kézi egység
1CD8BC98
1355E6A6
1CD8BC9C
1355E6A6
1CD8BCA0
1355E6A6
1CD8BCA4
1355E6A6
1CD8BCA8

1355E6A6
1CD8BCAC
1355E6A6
1CD8BCB0
1355E6A6
(Level modifier)
Minden bal oldali kézi egység
1CD8BCD8
1355E6A6
1CD8BCDC
1355E6A6
1CD8BCE0
1456E7A6
(Level modifier)
Minden opcionális alkatrész
1CD8BC18
1355E6A6
1CD8BC1C
1355E6A6
1CD8BC20
1355E6A6
1CD8BC24
1355E6A6
(Level modifier)

ARMY MEN: GREEN LOGUE

(M)
EC878218
1456E60A
Bio-Strike
4CB505DC
1456E79D
Super Mini-Gun
4D94DD68
1456E4B9
Szörnyűségesen magas pontszám
1CB5E484
17E9C70C

ATV OFFROAD FURY

(M)
EC89CC30
1456E60A
999 versenypont
4CDA4304
1456E404
Badlands nyitva
4C5D0138
1456E7A6
Manitoba Mills nyitva
4C5D01B8
1456E7A6
Kodiak Pipe nyitva
4C5D0038
1456E7A6
Salems Backlot nyitva
4C5D00B8
1456E7A6
Red Rocks nyitva
4C5D0338
1456E7A6
Somer's Raceway nyitva
4C5D0388
1456E7A6
Taramac Ranch nyitva
4C5D0238
1456E7A6
Syracuse nyitva
4C5D05B8
1456E7A6
Lairrobe nyitva
4C5D0438
1456E7A6
Tupelo nyitva
4C5D04B8
1456E7A6
Santa Fe nyitva
4C5D0738
1456E7A6
Menifee nyitva

4C5D07B8
1456E7A6

EATMAN - VENGEANCE

WALDUR'S GATE IN DARK ALLIANCE

(M)

0E3C7DF2
1645EBB3
0C176EEB
F89C6E77
Nagy zsák arany
3C20B82B
F88F3C3F

Mindig 1 megterhelés (Encumbrance)

3C20B873

BF7CFEFE

Egészség = 30

3C20B8DB

F8FCFE1C

Intelligencia = 30

3C20B8DF

F8FCFE1C

Bölcsesség = 30

3C20B8E3

F8FCFE1C

Ügyesség = 30

3C20B8E7

F8FCFE1C

Állat = 30

3C20B8EB

F8FCFE1C

Karizma = 30

3C20B8EF

F8FCFE1C

Végtelen egészség

3C20B8F3

469832FE

3C20B8F7

469832FE

Végtelen energia

3C20B80B

469832FE

3C20B80F

469832FE

Végtelen tapasztalati pont

3C20B82F

F8FCFE53

Alapításmadás = 9999

3C20B817

F8FC270E

Lánckesztyű / Extrém módok nyitva

3C223037

F8FCFEFF

Gyors szintugrás

3C20B7A7

F814487F

(a kapott pontok szétosztása után
mentsd el a játékok, majd indítsd új-
ra a kód nélkül)

BASS STRIKE

(M)

0E3C7DF2
1645EBB3
0C072E6F
F8BDCE2F
Az ellenfél nem fog ki halat
3C32B23B

F8FCFEFE

(Arcade mód)

A játékos kifogott 5 halat

3C32B233

F8FCFE53

(Arcade mód)

A játékos felső súlykategóriás halat

fog

2C224E95

F8FCFOFF

3C32B21B

F8FC7CE

(Nyomd meg az L2-t)

(M)

0E3C7DF2

1645EBB3

0C185B6B

F8A0254F

Végtelen energia

3C801127

BAC4FEFE

Végtelen Powermove

3C801103

BAC4FEFE

Végtelen Batarang

2C801175

F8FCFE0F

Végtelen Bat Stunner

2C801179

F8FCFE53

Végtelen Batcuff

2C801181

F8FCFEF3

Végtelen robbanószer

2C80117D

F8FCFE0F

Végtelen háló

2C80117B

F8FCFE0F

Végtelen elektromos Batarang

2C801177

F8FCFE0F

Végtelen villanógránát

2C80117F

F8FCFE0F

Lebegő palást

3C25C7CF

F8DCFEF6

3C25C7D3

F8FCFEFE

BLOODY ROAR 3

(M)

EC8E3138

1456E60A

Minden játékmód nyitva

4C8ADCD4

1456B00C

4CB7569C

1456B00C

Végtelen energia - Yugo

1CE63C8C

1456E7A5

1C2518EC

1456E7A5

1C2538EC

1456E7A5

BJURCUT

(M)

0E3C7DF2

1645EBB3

0C09C237

F8FCFDFF

Végtelen credit

2C2E1E9F

F8FCFE53

Minden Bonusz járgány

3C2EC34B

F8FCFEFE

3C2EC353

F8FCFEFE

3C2EC35F

F8FCFEFE

3C2EC367

F8FCFEFE

Survival mód nyitva

3C2EC4EB

F8FCFEFE

Minden Face Off mód nyitva

3C2EC4DB

F8FCFEFE

3C2EC4DF

F8FCFEFE

3C2EC4E3
F8FCFEFE
3C2EC4E7
F8FCFEFE
Minden szint nyitva
3C2EC3AF
F8FCFEFE
3C2EC3B3
F8FCFEFE
3C2EC3B7
F8FCFEFE
3C2EC3BB
F8FCFEFE
3C2EC3BF
F8FCFEFE

CRAPPOOM VS SHK 2

(M)

0E3C7DF2
1645EBB3
0C0B7FF7
F88C908F
Végtelen energia (P1)
2C3F5513
F8FC359F
Végtelen energia (P2)
2C3F5BE3
F8FC359F
Egy ütés = kiütés (P1)
2C3F5BE3
F8FCFEFE
Egy ütés = kiütés (P2)
2C3F5513
F8FCFEFE
Végtelen idő
2C4010CB
F8FCFE53
Zsebharcosok
3C3F5417
BE7CFEFE
3C3F541B
BE7CFEFE
3C3F541F
BE7CFEFE
3C3F5AEB
BE7CFEFE
3C3F5AEF
BE7CFEFE

CART FURY

(M)

EC8CCFB4
1456E60A
Minden autó nyitva
3CCD4531
1456E70C
3CCD452E
1456E70C
Minden pálya nyitva
3CCD4535
1456E70C
3CCD4532
1456E70C
101 Barrelsi
3CF71268
1456E7A5
Mindig első helyezés
0CCD1E84
1446E7A5
3CCD1E84
1456E7A5
Boost kijelző teljes
0DC26FCC
1436E66B
4CC26FCC
1456E66B
Állandó SuperBoost
0CCD1E01
1456E7A5
3CCD1E01
1456E7A6

CITY CRISIS

(M)

ECB6AC3C
1456E60A
Végtelen vizrakéta
4CABC86C
1456E7A2
Sok-sok pont
4CABC570
1456B00C
Megáll == idő
4CABC626
1456D83C
Végtelen vizágyú
4CABC872
1456F025
Megáll == idő (Time Attack mód)
4CABC626
1456E73C
Végtelen energia
4CACDF04
1456E51F
30 megmentett ember (Final Rescue)
4CABC5D4
1456E7AB
Nincs halott (Final Rescue)
4CABC5D0
1456E7A5

CRASH HANDICOOT THE WRATH OF CENTEK

(M)

0E3C7DF2
1645EBB3
0C13B897
F8FCFDFF
99 élet
3C5A4E07
F8FCFE53
Teljes energia
2C51A243
F8FCFE86
Nincs nehézkedés
3C5A575F
320CE1CE
Sérthetatlenség
3C5A3AF7
F8FCFEF1
Láthatatlanság (L2)
EDCA2B79
F8FCF3FF
3C5A4007
F8FCFEF1
Minden mozgás
3C5A3A03
F8FCFEF1
Területek megnyitása
2C4FDFEB
F8FCFEFF
2C4FDFEF
F8FCFEFF
2C4FDF3
F8FCFEFF
2C4FDF7
F8FCFEFF
2C4FDFB
F8FCFEFF
Az első Hub befejezve
2C4FDFC3
F8FCFEFF
2C4FE06B
F8FCFEFF
2C4FE033
F8FCFEFF
2C4FE1DB
F8FCFEFF
2C4FDF6F
F8FCFEFF
A második Hub befejezve
2C4FE0DF
F8FCFEFF
2C4FE2B7

F8FCFEFF
2C4FE04F
F8FCFEFF
2C4FE1F7
F8FCFEFF
2C4FDF37
F8FCFEFF
A harmadik Hub befejezve
2C4FE017
F8FCFEFF
2C4FE087
F8FCFEFF
2C4FDF53
F8FCFEFF
2C4FDFFF
F8FCFEFF
2C4FE0A3
F8FCFEFF
A negyedik Hub befejezve
2C4FDF8B
F8FCFEFF
2C4FE12F
F8FCFEFF
2C4FE2D7
F8FCFEFF
2C4FDF47
F8FCFEFF
2C4FE247
F8FCFEFF
Az ötödik Hub befejezve
2C4FDF1B
F8FCFEFF
2C4FE113
F8FCFEFF
2C4FE0BF
F8FCFEFF
2C4FE263
F8FCFEFF
2C4FE29B
F8FCFEFF
A hatodik Hub befejezve
2C4FE2F3
F8FCFEFF
2C4FE20F
F8FCFEFF
2C4FE22B
F8FCFEFF
2C4FE27F
F8FCFEFF
2C4FE0FB
F8FCFEFF
Masszív tűzallenség
2C52C339
F8FC3E7E
2C52C33D
F8FC3E7E
2C52C341
F8FC3E7E
Összetett árnyékok
3C5929DF
F8FCFEF1
Mókás Hub reflexió
3C5A3AF
B989FEFE
Koordináták
3C5A3AFB
F8FCFEF1

CRAZY TAXI

(M)

EC8DB760
143C2DB4
Végtelen idő (Arcade)
4CBAC3F4
1456DC2F
Végtelen idő az utasok szállításra
4CBAC22C
1456DF0B
Crazy Bike megnyitva
4CB8086B
1456EBA6
Crazy Box teljesen megnyitva
4CB8087C
1456B00C

GBA KÓDOK

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

Pályakódok:

2. pálya: BMQDNPSJ
3. pálya: BRZSGZDY
4. pálya: BYMJFYLG
5. pálya: B7JHPMHC
6. pálya: C6XQLVNF

BACKTRACK

Minden fegyver

A Select lenyomásával a "Dark Side of the Moon" menübe jutsz - itt nyomd meg az L, jobbra, B, L, R és balra gombokat. Ezután nyomd meg az A gombot és jelszónak add meg: weap.

Lőszer minden fegyverhez

A Select lenyomásával a "Dark Side of the Moon" menübe jutsz - itt nyomd meg az L, jobbra, B, L, R és balra gombokat. Ezután nyomd meg az A gombot és jelszónak add meg: ammo.

Sérthetelenség

A Select lenyomásával a "Dark Side of the Moon" menübe jutsz - itt nyomd meg az L, jobbra, B, L, R és balra gombokat. Ezután nyomd meg az A gombot és jelszónak add meg: god.

BATMAN - VENGEANCE

Belépés az "Advance Mode" játékmódba: Jelszónak add meg: ARKHAM.

Kijelzők és videók

Megnézheted mindet a játék végigjátszása nélkül, ha jelszónak megadod: NORA.

Pályakódok:

2. pálya: Gotham
3. pálya: Batman
4. pálya: Barbara
5. pálya: Grayson
6. pálya: Robin
7. pálya: Tim
8. pálya: Batgirl
9. pálya: Fries
10. pálya: Victor
11. pálya: Alfred
12. pálya: Catwoman
13. pálya: James
14. pálya: Drake
15. pálya: Harvey
16. pálya: Selina
17. pálya: Batarang
18. pálya: Bruce
19. pálya: Quinzel
20. pálya: Jack
21. pálya: Edward

BOXING FEVER

Bajnokságok megnyerése:

"Amateur Series" megnyerve: 90HG6738
 "Top Contender Series" megnyerve: H7649DHS
 "Pro Am Series" megnyerve: 2GG48HD9
 "Professional Series" megnyerve: 8G3D97B7
 "World Title" megnyerve: B3G58318
 "Survival Mode" megnyerve: G51FF888

DEXTER'S LAB: DISASTER STRIKES

Extra élet:

Vidd be: L L R R L L L L L L L L R L L

Gyorsabb Dexter:

Vidd be: L R R R L R L R L L L R L R R

Gyorsabb ellenfelek:

Vidd be: L R R R R L L L L R R R R L L

Alacsonyabb a sérülés mértéke:

Vidd be: L R R R L L L L L L L L L L

Alacsony gravitáció:

Vidd be: L L R R R R L L L R L L L R

Több lőszer:

Vidd be: L R R R L L R L L L L L L L

Megfordított irányítás:

Vidd be: L R R R R R L R L L L R L L L

Lassabb ellenfelek:

Vidd be: L L R R L R R R L L L R L L R

Erősebb ellenfelek:

Vidd be: L L R R R L R R R L L L L L L

DOOM

"God" mód (ideiglenes):

Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: A, A, B, A, A, A, A, A.

"God" mód kikapcsolása:

Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: A, A, B, A, B, B, B, B.

Sérthetelenség (tartós):

Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: B, B, B, A, A, A, A, A.

Minden fegyver, tárgy és kulcs:

Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: A, B, B, A, A, A, A, A.

"Berserk" mód:

Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: B, A, B, A, A, A, A, A.

Térkép:

Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: B, A, A, A, A, A, A, A.

Antiradiációs öltözet:

Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: B, B, A, A, A, A, A, A.

Pályaugrás (1 pályát előre):

Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: A, B, A, A, B, B, B, A.

Pályaugrás (5 pályát előre):

Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: A, B, A, A, B, B, A, A.

Pályaugrás (10 pályát előre):

Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: A, B, A, A, B, B, A, A.

Megjegyzés: a játékban összesen 24 pálya van, a kód a 14. pálya ("Hall of the Damned") után már értelemszerűen nem működik.

"Tower of Babel" pálya:

Állítsd meg a játékot (pause), majd tartsd lenyomva az L + R gombokat és adagold be: A, B, A, B, A, B, B, A.

DRIVEN

Kódok:

Minden pálya és járgány: 29801
 Game Stop Car: 07913
 Master Car: 62972

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL

Utolsó pálya megnyitása:

Balra, balra, A, L, jobbra, jobbra, B, R.

ICKS VS. SEVER

Multiplayer kódok:

VULNERABLE
 VORACIOUS
 VENDETTA
 VIOLATE
 VINDICATE
 VESUVIUS

Eks pályakódjai:

2. pálya: EXTREME
3. pálya: EXCITE
4. pálya: EXCAVATE

5. pálya: EXCAUBUR

6. pálya: EXTORT
7. pálya: EXPIRE
8. pálya: EXACT
9. pálya: EXHALE
10. pálya: EXHUME
11. pálya: EXONERATE
12. pálya: EXPEL

Sever pályakódjai:

2. pálya: SEVERE
3. pálya: SURVIVE
4. pálya: SAVANT
5. pálya: SUFFER
6. pálya: SULPHUR
7. pálya: SERVE
8. pálya: SEETHE
9. pálya: SEVERAL
10. pálya: SEVERANCE
11. pálya: SAVAGE
12. pálya: SACROSANCT

F-14 TOMCAT

Pályakódok (Novice):

2. pálya: DHGJ KLFF
3. pálya: GSDF BFPT
4. pálya: RRHC FDVM
5. pálya: BPSX FDNF
6. pálya: LDPS DTKQ
7. pálya: PXSB SZNJ
8. pálya: DKXZ GZQK
9. pálya: GKQB GHCT
10. pálya: DTRH RPFJ
11. pálya: WZPK JYZX
12. pálya: JDZF LKVF
13. pálya: SPNG DRRG
14. pálya: SFGF JHDH
15. pálya: LPFH PRFZ
16. pálya: TDKZ XSHX
17. pálya: DGBV KMNH
18. pálya: KJHG RJCB
19. pálya: VBMO RWTP
20. pálya: LKFD SPBV
21. pálya: NHDC DKPM

Pályakódok (Ace):

2. pálya: XDFT RLFF
3. pálya: KJTR DBPT
4. pálya: RVBP ZJVM
5. pálya: BMNQ YLNF
6. pálya: LFMS DNBQ
7. pálya: PGHP CZNJ
8. pálya: DKDG BPQK
9. pálya: GSYF ZLCT
10. pálya: DCZX RPQR
11. pálya: WRTN JYSX
12. pálya: JDPQ MLRT
13. pálya: SPBX BMRG
14. pálya: SPXP RGDH
15. pálya: LPFG NBGZ
16. pálya: TQWJ GZHN
17. pálya: BGJK SZPQ
18. pálya: PLMN HRTY
19. pálya: GLMR TRRC
20. pálya: NHDJ PBCX
21. pálya: LCML FLTC

GRADIUS ADVANCE/GRADIUS GALAXIES

Minden fegyver:

Állítsd meg a játékot (Start gomb), majd nyomd meg a fel, fel, le, le, L, R, L, R és Start gombokat.

GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION

5. kosztümszín

A karakterválasztó képernyőn nyomd meg a Start gombot is a választásnál.

6. kosztümszín

A karakterválasztó képernyőn nyomd meg a Select gombot is a választásnál.

INSPECTOR GADGET - ADVANCE MISSION

Pályakódok:

- Statue of Liberty - In the Statue: *7MM14
 Statue of Liberty - The Flame of Liberty: *3HML14
 Big Ben - The Palace: P153LR5
 Big Ben - The Top: ZF53LM5
 Egypt - The Valley of Kings: Z9P3MM5

STAR WARS - JEDI POWER BATTLES

Játék tetszőleges szereplővel:

Jelszó: NMH0YQR (Qui-Gon, Mace Windu, Obi-Wan és Darth Maul).

Darth Maul pályakódjai (minden szint, 7 tartalék Darth Maul):

- 1: VMT3BYJ
- 2: VMT3D*K
- 3: VMT3GKL
- 4: VMT3JTL
- 5: VMT3L2L
- 6: VMT3N*L
- 7: VMT3QKM
- 8: VMT3STM
- 9: VMT3V2M
- 10: VMT3X*M

Mace Windu pályakódjai (minden szint, általában 6 tartalék Mace Windu):

- 2: WB1BCPF
- 3: VCJMBFF
- 4: VCTMBPF
- 5: VCJNBYF
- 6: VC1D8YF
- 7: VCGYCFH
- 8: VCXYCFH
- 9: VCDZCPH
- 10: VCVZCPH

Obi-Wan Kenobi pályakódjai (minden szint, 7 tartalék Obi-Wan):

- 2: WJF3BPG
- 3: XFJ3BYG
- 4: YFJ3B6G
- 5: ZFJ3BFH
- 6: OFJ3BPH
- 7: 1FJ3BYH
- 8: 2FJ3B6H
- 9: 3FJ3BFJ
- 10: 4FJ3BPJ

Qui-Gon Jinn pályakódjai (minden szint, 7 tartalék Qui-Gon):

- 2: VHS3BPG
- 3: VMS3BYG
- 4: VRS3B6G
- 5: VWS3BFH
- 6: VOS3BPH
- 7: V4S3BYH
- 8: VBS3B6H
- 9: VCT3BFJ
- 10: VHT3BPJ

JACKIE CHAN ADVENTURES

Minden pálya és tekercs:

A fekete, "Press Start" képernyőn tartsd lenyomva az R gombot, majd vidd be: B, A, balra, le, fel, jobbra és válassz kedvedre pályát / tekercset.

LEGO BIONICLE: TALES OF THE TOHUNGU

Mesterkód:

Névnek add meg: B9RBRN.

Titkos minijátékok megnyitása:

Névnek add meg:
 V33673 - Kopaka minijáték
 4CR487 - Tahu minijáték
 5MG834 - Pohatu minijáték
 9MA268 - Gali minijáték
 8MR472 - Onua minijáték
 3LT154 - Lewa minijáték

HAMCO MUSEUM

Galaga család:

A legelső pályán semmisítsd meg az összes ellenfelet, kivéve a bal szélen lévő két, egymás falóit elhelyezkedő idegent. Tarts ki 5-7 percig, amikor is abbahagyják majd a tüzelést (2-3 perc után már csak egyet-egyet lövnek). Várd ki, amíg legalább tízszer "átfordulnak" a képernyőn (aláereszkednek majd felbukkannak a kép tetején) aztán lödd ki őket. A játék hátralévő részében az idegek nem tüzelnek majd rád.



WRE

WORLDWIDE RACING
CHAMPIONSHIP

SEGA

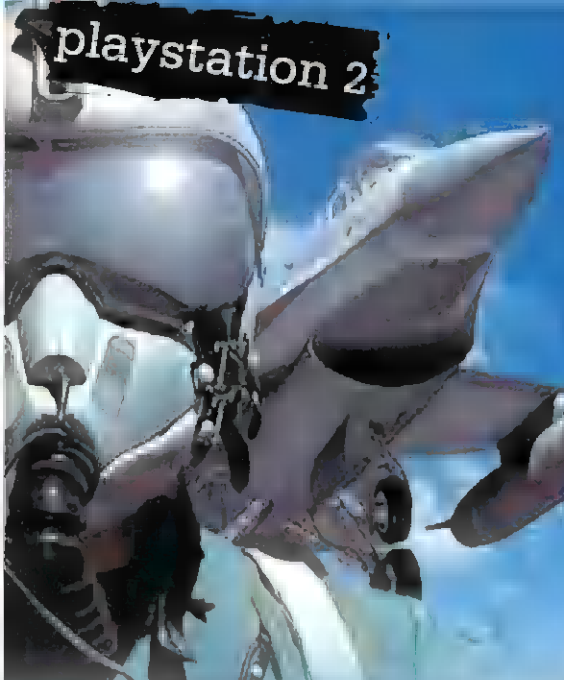


SONY



COMPUTER
© 1997 Sony Computer Entertainment Inc.

playstation 2



SIDEWINDER F

REPLAY



későbbi pályákon ilyen is lesz.

A visszajátszás szintén nagyon szép, ■ gép variálja a szárnyállásokat, ■ vannak ■ hasán a rakéták, és a tőj nagyon messze vész el csak a ködben. A második küldetésem ■ Nasca fennsíkra vezetett, és bár örömezzem láttam a briefing képen ■ híres vonalakat, sajnos ■ terpen csak egyet (egy madarat) fedeztem

Ha az ember repülő-szimulátorokról hall PS2 vi-
zeken, akkor tuti az Ace Combat ■ az, ■
először fog asszociálni. Mivel ■ olyan mércé

ACÉL SASOK, SZÁRNYALJATOK



lét, mint a GT3 az autóversenyek között, így csak drukkolni tudtam a teljesen ismeretlen Sidewinderek, hogy legalább ■ előd sugár turbulenciájában ellibegyen valamelyest. Az intró next-gen gépeinek légi csatája igen tetszett, viszont ■ még ugye nem maga a játék, szóval ügyesen lavírozva ■ menükben megpróbáltam valami repülésre alkalmas lehetőségre találni. És végre! Első küldetésemben egy hordozóról kellett felszállnom, de persze látványosan bele is estem ■ kifutó végéről a tengerbe. Másodsorra már nem vettem le az ujjam az utánégető gombjáról (R1), így valamivel feljebb jutva elkezdhettem vizsgálni a látványt. Ez nem rossz - kiáltottam volna fel, ha szoktam volna ilyet tenni. Nem sokkal maradt el a fent említett ACK4-től! Hangulatos volt ■ vízzel borított NY, ■ kb. derékig látszó szabadságszoborral, és mintha meglenne ■ két WTC torony is... Az ellenséges hajók némelyike a házak között búj meg, és szuper érzés becserkészni őket kerülgetve ■ veszélyes épületeket, vagy a magasból zuhanórepülés közben odaengedni pár rakétát. A küldetés végzetével szerencsére ■ kell visszaevickélni a hajóra, de nem tartom kizártnak, hogy a

fel. Seba, élvezettel lövöldöztem a radar-toronyokra a rakétákat, és szántottam fel a földet a gépgyűmmel. A game sajnos ■ nek ellenére még nem szimulátor, hanem arcade jelleggel bír, de ennek köszönhetően egyszerűen irányítható gépünk. Az Options-ben találtam pár érdekes dolgot, mint például a "High G effect", aminek hatására vörös és sötét köd takarja el szemünket a túlterhelés hatására, a Motion blur, ami még simábbá teszi az amúgy is kiváló megjelenítést, ■ egy "Flight force" kalibrációt, ■ megítélésem szerint valami specko kontrollér lehet. Szerintem érdemes lesz rá beruházni, szép és kezelhető game, valamint ki ne akarna lefedni néhány Mig-29-est?

Dzsó

SIDEWINDER F

ASMIK ACE ENT.

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

12 JÁTÉKOS

MEMÓRIKÁRTYA KÖRÖK

ARANYOS JÁTÉK

✓ HÍRTEL KINEZET

■ EZ ENNIGAZI SZIMULÁCIÓ



het felrob-
bantani a kö-
zében elhelyez-
kedő makitóját,
amiben pár kék

bújt el ■ gatyókáját felve. Sajnos ezen a pályán túl nem mentem, mert csak fél oldalas ■ cikk, de ígérem ha igény van rá, akkor rászánok egy estét. (Vicceltem! Hé, halljátok, csak vicc volt!!!)

Ezt a gamét is már régebben ismer-
tem, viszont
egyszer játszo-
tam csak vele,
amikor megnéz-
tem, mi is az a Ma-
jomszökes kettőze-
regy. De most itt van előttem, mint cikk
alapanyag, így mélyebben bele kéne
ásnom magam azt hiszem. Nos ké-
rem, a játékból annyit érzékeltem,
hogy egy fickó valamiféle porszivóval
kerget olyan szírenázó sapkával
felszerelt majmokat. Nem vagyok buta,
csak ■ game japán, és nehezen értem meg
a "■&■\$@, @■^\$*(!)(^@#!" mondatokat
(mint már említettem). A lényegből azért
annyit felfogtam, hogy pár csapat majomállatot
valami professzor ürge elteleportál más világokba,



egy textura arcú kiscsaj pedig utánuk lödít egy
ügyetlen gonosz kiskölyköt is. Hirtelen valami
gond akad, és megjelenik a porszivóval felfeg-
verzett fiú, mint ügyetlen probléma elhárító em-
ber. Itt kezdődik a kaland, amit ■ fő térképen kö-
vetni is tudunk. Adva vannak azok a valamik (ma-
jomszigetek?), és azokon kell elkapni ■ kék szíre-
názó majmokat, megszerezni tőlük valamiféle első-
gatyának látszó ruhadarabot. Hogy mennyi
van még ezekből hátra, azt a képernyő
szélén elhelyezett gatyá szilvettek mutat-
ják segítségképpen. Szóval, ha egy ilyen
kék makit leporaszívóznak, ■ gatyáját a
srác inga után köti, és húzza ■ pályán
át. A cél a gatyák beledobálása a gigan-
tikus masógépbe (induló pozíció, a tetejére
kell állni). Sajnos a dolog bonyolításaképpen a
nácitól megfosztott állatok piros villogások lesznek,
és ■ agresszivitásukra is hatással van, mind-
amennyire piros élet-szívecskéket lehet kisajtolni belő-
lük, amivel támadásaik hatásait lehet begyógyítani.
Ennyi. Ja nem! Találni bombát is ám, amit rá-
nyomva a kis főemlősökre kicsit levegőhöz jutha-
tunk. Meg azt hiszem, a második pályán ezzel le-



SZÖKÖTT MAJMOT VENNÉK ÉLVE VAGY HALVA

Ez hát a játék azon sikja, amit fel-
fogni képes voltam. Szerintem, ha
egyszer eljut hozzánk a majomgatyátlanító angol
nyelven is, akkor akár egy Qri Qri Miksz szintű
rajongótábort is magáénak tudhat. Kedves grafi-
kájú és hangulatú játék, csak sajnálom, hogy nem
értem meg az összefüggéseket, nem tudom, mit
szed le a porszivós a szírenázó majmokról, ki az
■ kislány meg a prof, és ki lehet a felszemű bajke-
verő egyén. Így meg kissé idegenkedve kergetem
szerencsétlen állatokat a
pályákon keresztül ■
eszközömmel. Makk.

Dzsón

APR ESCAPE 2001

SCEI

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: KÖRÖK
ZENE / HANG: KÖRÖK
HANGULAT: JÓ

12 JÁTÉKOS

MEMÓRIKÁRTYA KÖRÖK

ARANYOS JÁTÉK

✓ NEM ÉRTEM A LÉNYEGÉT. I



A város előtt egy lélek sem volt látható, csak pár madár körözött a levegőben. A kilométerekkel arrébb emelkedő domb tetején azonban egy csapat harci robot állt mozdulatlanul, mintha várának valamire. Fémcsapárok meg-megcsillant a napfény, a néma csendet semmi nem törte meg. Egyszer csak az egyiknek félrecsúszott a fülke-zárója, és egy apró alak kaposzkodott fel a többi katonái nagyságú fejére. A férfi megtámaszkodott a hatalmas testen, és elővette speciális távcsövet, amit a legjobb tudósok fejlesztettek ki. A háború már régen zajlott, és az agytrösztök minden lehetséges ponton továbbfejlesztették az őskor tudását a győzelem érdekében. Silver parancsnok is a győzelemért küzdött. Csapataival már rengetegszer szállt szembe a sokszor túlerőben lévő ellenséggel, de idáig mindig győztesen került ki minden harcából. Kopott, és megviselt harci gépe még mindig büszkén állt a helyén, nem volt oka panaszra, hiszen "hűség" társára mindig számíthatott. Ahogy a katona belenézett a lencsékbe, meglátta a városban állomásozó ellenséges csapatokat, amik már nagyban készültek valamire. Több tucat földi, és légi egység sürgött-forgott a centrumban, a távolban pedig egy anyahajó pihent méltóságteljesen. A parancsnok megvonta a vállát, nem számított a túlerőre. A tankokkal hamar végeznek majd, a robotokat pedig összehangolt csapatmunkával szintén könnyen legyőzhetik. Ennél veszélyesebb helyzeteket is sikerült már élve megélniük, nem aggodott. Embereiben száz százalékgig megbízott, nem

van.... Kérem üsse be a kordinátákat, és lehetséges célpontokat a vészjelzőrendszer használatához, majd kapcsoljon manuális kezeléssre! És uram...örömmre szolgál, hogy ismét önrel harcolhatok!" A parancsnok elmosolyodott az érzelme nélküli érzelmek hallatán. Gyorsan beütötte a szükséges számokat, azután az átkapcsolással átvette az irányítást, és beizzította a gépezetet. A többtónus harci szerkezetek egyszerre álltak fel, és indultak le a lejtőn, hogy elfoglalják a várost. A hatalmas monstrumok lépéseinek zaja messze elhallatszott, monoton ütemük törzsi dobként hatolt az emberek agyának mélyére. A két csapat különvált, és óvatossággal megközelítette a házakat... A támadás megkezdődött, hamarosan robbanások, lövések zaja fogja megrémíteni a falakat, valamint füst, és lángok lepi majd el az utcákat. A háború folytatódott...

GUNDAM...A LEGENDA, A HAGYOMÁNY, ÉS A NÉPSZERŰSÉG

Ahogy azt már megszokhattuk, megfigyelhetjük, a japánoknak rengeteg mániájuk és imádott témájuk van. Ezek közé tartoznak a hatalmas szemű, ártatlan arcú, rövid szoknyájú, és nagymellű mangalányok. (És talán pont ezért olyan nagy Japánban a pedofilizmus is, legalábbis úgy tudom, hogy elég jelentős a gyermeklány kedvelők száma.) Azután ott vannak még rajtuk kívül az óriási szörnyek, amik az emberi



más megtalálható még a műtájjal kapcsolatban. A gépeket megformáló műanyagfigurák is tonnaszámra adhatók a boltjaikban, amikkel kapcsolatban megjegyezném, hogy a mi 576 üzleteinkben is lehet találni belőlük párat (ragasztható, pattintható), méghozzá nagyon ócsor,

lánkarmait...), többek közt engem is, jöjjön tehát egy kis áttekintés a progival kapcsolatban, hogy tisztább képet kaphasson mindenki, akik esetleg felkeltette az érdeklődését a robot kultusz...

FRONTKÖZELBEN

Amint belépünk a menübe, láthatjuk, hogy a program igényesen lett megalkotva, és bár az új játék indításakor még a különböző pontok felé sem nagyon tudunk mit kezdeni, a későbbiekben már azok is jól jönnek. Ami indításnál rögtön kiderül, az még nagyon az alap. A stílus kicsit keverék, ezért nem foglalom össze egyetlen szóba. Az alapok a akcióra teszik a hangsúlyt, vagyis külső nézetből, hátulról láthatjuk a robotunkat, és úgy mászkálhatunk vele, illetve, ha célpontot találunk, lövöldözhetünk is. Azután később már jóval több dologra kell majd figyelniünk, és sokkal több feladatunk, lehetőségünk is lesz. Elsősorban irányíthatunk majd több csapatot, taktikázhatunk, sőt fejleszthetjük is a gépeinket. Na jól van, haladjunk csak szépen, sorjában. Először minden pályán előt kell majd esned egy-két tréning, ami megmutatja a irányítási alapjait, rögtön, kezdésnek például ott vannak a következők... A Bal analóg karra mehetsz, a Jabbal pedig nézelődhetsz. Amikor lépegetsz, az L1-et lenyomva futásnak ered a kaszni, ezzel emberibb sebességet produkálva lecsukódó személd kereszttűzében. A képernyőn látható egy nagy célkeresztet, ez a lövéshez használandó ugyan, de normál állapotban semmit sem ér. Amikor már elég közel mentél egy ellenséges egységhez, és a célkereszt már be is fogta, na akkor tudsz végre tüzet nyitni a pusztító fegyverekből, méghozzá az R1 igénybevételével. Az ellenfeleket láthatod egyébként az érzékelőkön is, ezekből van három fajta, név szerint a radar, a hőérzékelő, és a hangérzékelő. Ezeket érdemes néha váltogatni a Körrel, mert az ellenség le tudja árnékolni magát, de a véletlenszerű pásztázással észreveheted őket. Amikor már több csapatod van, változtathatsz közöttük a L, és Fel iránynyilakkal. Lehet parancsokat is kiadni a csapatfőnököknek, illetve a többi egységnek. Ezeket a parancsokat az L2, és az R2 segítségével hívhatod elő, méghozzá akkor, amikor a másik bandád egy ellenőrző ponton áll. Hmmm...szóval mindig van egy előre megadott útvonal, amin haladsz, és ezeken néha található egy-egy pont, ami az ellenőrzésre szolgál. Amikor mondjuk a gép által irányított csapat odaér, megállnak a robotok, és te ilyenkor kiadhatod az utasításaidat. A brigádokat lehet összekeverni, mivel mindegyik különböző színű. Az irányítással problémák tehát

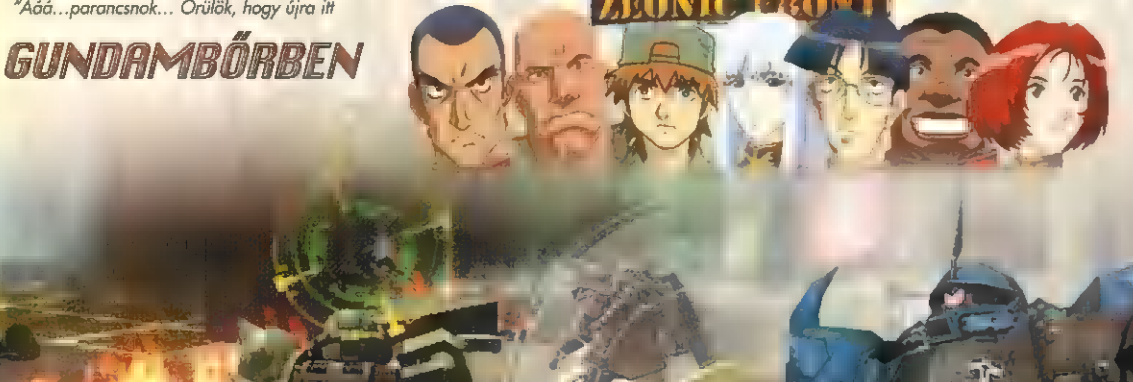


egyszer bizonyították már rátermettségüket, és hozzáértésüket a nehezebb helyzetekben. A Bizottság parancsa kellett csak, és ők megindulnak a városba, hogy leszedjék a gyönyörűn őrzemeiket. Rádiójának sístérését az egyik katonájának hangja törte meg. "Szsszzzzkkrrrr...Parancsnok...A tanács jóváhagyta a támadást...szsszzkkrrrr...Uram! Szóljak a többieknek, hogy készülődjenek?" A parancsnok magához emelte a kézikommut... "Vettem...Egységek, felkészülni, hamarosan alógyújtunk az ellenséges egységeknek!" Rövid hallátszünetet tartott, majd folytatta. "Összehangolt támadást szeretnék, uraim. Egyes osztag délkeletről, kettes osztag dényugatról támadjon! A centrumban találkozzunk, azután lefegyverezzük a hajót! Remélem minden világos... Van kérdés?" A válaszok sorban érkeztek, egymás után... "Nincs uram, felkészültünk..." A csapat készen állt... Silver utoljára még belenézett a távcsöbe, majd visszamászott az irányítófülkébe. A lélegeztető sisak felvétele után az ajtó hermetikusan lezáródott, és a műszerfal életre kelt, mialatt a határozott gépi hang megszólalt. "Aaaa...parancsnok... Örülök, hogy újra itt

GUNDAMBŐRÖBEN

séget védik, illetve támadják, lásd Godzilla, ami talán sikeresebb náluk, mint bármi más...mondjuk ezt meg is tudom érteni, mert tényleg jók a ősgyik filmjei, ezek közül természetesen kivételt képez az a trágya, amit az amerikaiak készítettek, hogy elkápráztassák a nézőközönséget. Ezeken kívül még rengeteg minden van a rajzfilmekkel, filmekkel, babákkal, Pokémonokkal együtt a vágottszerűek tarsolyában. Ez utóbbiak közé tartoznak a teszt tárgyai is, a hatalmas népszerűségnek örvendő Gundam robotok, más néven me-chák, vagy me-chek...ki, hogyan mondja. A kis sárga emberkék imádják ezeket a drabális fémfigürket, képregények, rajzfilmek vannak tömve velük, valamint minden

egy ezresért. Ezek után meg sem lepődhetünk, amennyiben kiderül, hogy a benga robotok még videójátékokban is megtalálhatóak, megsgom, elég régen. Már SNES-en, MD-n találkoztam ilyen jellegű programokkal, tehát nem vagyok már felkészületlen ebben a stílusban, kedvelem is a ilyen gómkákat, történeteket. Jó, mondjuk ez utóbbiak sokszor nem túl egyének, vagyis jönnek a rosszak, visszacsapnak a jók, törés-zúzás, majd a végén boldog befejezés, és mindenki örül. Mindenesetre így is van valami különleges hangulata a dolognak, és van is rá igény, hiszen nem jelentette meg még ma is tucatszám Gundam játékokat a Bandai, ha nem vennék ezeket. A teszt alanya is egy ilyen Bandai termék, ami immáron PS2 körökben hódít (Nem vicc, a program Japánban hatalmas siker, és már Európában is kiengedte az orosz-





nem nagyon lehetnek, mivel nagyon egyszerű, és kézreálló az egész. Az utasítások kiadása talán még az elején bonyolultnak tűnhet, de idővel megszokod, mivel nem nagyon van túlbonyolítva a dolog, megállhatsz, mozgásba lendülhetsz, védekezhatsz, és támadhatsz... nagyvonalakban ennyi. A képernyőn ott van minden adat, ami kell... hogy melyik brigádot használd, mennyi az életerőd, és hogy milyen állapotban a fegyvered, bla-bla. Mind közül a radarok fontosak csak, úgyhogy ■ többire nem kell nagy figyelmet szentelned.

FEJLESZTÉSEK, FELADATOK, CSAPATMUNKA

Nos, az előbb már említettem az alapokat, most pedig jöjjenek azok ■ dolgok, amik már komolyabb figyelmet érdemelnek. Legelőször is... A célzástól már ejtettem pár szót, de van még egy-két érdekesség ezzel kapcsolatban... Amikor meglátasz egy ellenfelet, az beszíneződik, ilyenkor közeledve hozzá lassan beáll rá a

célkereszt is, és akkor lehet osztani az áldást. Csakhogy... Ha esetleg ő is észrevesz bennünket, az aurája pirosba csap át, és ránk fog támadni. Ez még nem lenne akkora gond, de az már viszont kellemetlen, hogy amíg ■ tankokat, helikoptereket simán lelőhetjük, addig az ellenséges robotok hátulról nyírhatóak ki a legkönnyebben (Mondjuk, hogy így lehet csak elpusztítani őket). Ez viszont elég nehezen kivitelezhető, amikor a többszörös monstrosztrum éppen felénk kacsog, mialatt rakétával szorozza habtestünket. Na ezért kell szépen, óvatosan megközelíteni hátulról, és egy óvatlan pillanatban legyilkolni. Azt meg még nem is mondtam, hogy nem mindig tesz jót a küldetésünknek, ha észrevesznek minket az ellenfigyelői, tehát ezért is jobb óvatosan lopot-

kodni, és csendben bemérni az ellenfeleket. Amikor több csapattal haladunk, az ellenőrzőpontok nagy segítséget nyújthatnak ebben a taktikázásban. Ha már egyszer csapatmunkára esett ■ szó... Van a menüben egy Route Setup pont, ahol te magad is megválaszthatod az embereid útvonalát, így kialakítva egy teljesen egyéni



taktikát, megadva ezzel a végső csapást ■ támogatásoknak. A Team Setup pont alatt válogathatod össze a vezetőidet, akik a csapataidat irányítják. Rájuk érdemes vigyázni, mert sok küldetésnél egyet sem veszíthetsz belőlük, különben bukod a missziót. Mindegyiknek van jó tulajdonsága, van, amelyik erős, van, amelyik gyors, vagy nehéz tűzérzettel rendelkezik. A tulajdonságait egyébként fejlesztheted idővel ugyanezen a ponton belül, meghozza a Support címző alatt. Szereshetsz itt például védőeszközöket, amik leárnyékolják az ellenfelek érzékelőit, vagy pont ellenkezőleg... felvehetsz magadra olyan érzékelőt, amit ők nem tudnak majd leárnyékolni. Ezeknek kívül még sok minden található itt is, az éjjellátó szemüvegtől kezdve a füstbombáig. A csapataidat nézve válasszhatod meg a fegyvereidet is, és idővel kapsz új gépeket, páncélatokat is. Egyszóval változatosság az van bőven, ha az öltözködésig eljutottál, már nem is tudsz a játéktól elszakadni, mert onnantól kezd izgalmasá válni az akció. A missziók után egyébként értékelve lesz az, ahogy végrehajtottad a küldetést, de ezt mondjuk már megszokhattuk más programoknál is, tehát nem esem hanyatt tőle. Más érdekesség nem nagyon van, jöjjen tehát az értékelés.

GUNDAM RULEZ!

Idáig is szerettem a Gundam játékokat, de ■ Zeonic Front szerény véleményem szerint a legjobbakkal közül van. Az irányítás nem nehéz, kézre áll, ráadásul elég "valóságos" is egyben. Bár még nem vezettem ilyen harci ro-

botokat, de az biztos, hogy nem mozognak valami könnyen, és ez ebben a programban is így működik, vagyis kicsit lamhák, kicsit lassúk, de pont ettől tökéletesek. Ez nagyon tetszett, valamint a hangulat is, ami fenomenális, pont ezen tulajdonságok miatt, és a zenék, hangok párosítása miatt is. Akció közben megjelennek a feleltések arcai a képernyőn, és hasznos információkkal, fontos parancsokkal látják el téged, vagy pont az ellenséget. Aztán az is előfordul, hogy csak a rádióban hallod az említett társalgásait, egybekötve a kellemes kis szatirikus zörejekkel. Szóval az egész nagyon stílusosan, izléseken van megcsinálva, és emiatt ■ hangulat is frenetikus. Az egész játék egyébként olyan, mintha kevernéd a Rainbow Six sorozatot ■ Gundam világgal, és pont ez az érdekesség teszi különlegessé... Ami hibájának ráható fel, az ■ grafika, mert bár a manga képek nagyon jók, és a menük is igényesek, a terepeken már nincs minden ennyire rendben. Sajnos mindennapos ■ kódolás, és ■ tereptárgyak is csúnyácskák kicsit... még ■ robotok néznek ki ■ legjobban, de azért azok sem tökéletesek. Ez egy nagy hiba, és elég gáz, hogy a Bandai még mindig nem tud erre odafigyelni, pedig nem először teletjék el ezt a "kis apróságot". A program legnagyobb hátránya az előbb említett, ezenkívül már csak annyit ■ baj, hogy idővel kicsit unalmassá válhat az öltözködés bizonyos emberek számára. Ez amiatt következhet be, hogy sem ■ taktika, sem az akció nincs domináns szerepben, mindkettő elvéve fordul csak elő. Egy perc mászkálás, lövés, gondolkodás, megint pár perces séta... aki nem elég kitartó, az hamar kivessi ■ lemezt ■ gépből. Ez azonban az ő hibája, mert a ZF tényleg nagyon király, és mindenki próbálja ki, akit érdekel ■ téma! Uhh, ez volt az utolsó teszt, ezután elmondhatom, hogy egy kicsit szét voltam esve ebben a hónapban, de ezt gondolom ti is észrevettétek... biztos a tavaszi fáradtság, vagy mi a fene... No, ígérem, legközelebbre összeszedem magam, de addig is élvezzék ■ tavasz első pillanatait, és azt, hogy már nincs sok a nyárig...

Böjtös Gábor

MOBILE SUIT GUNDAM: ZEONIC FRONT

BANDAI

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZIMATÓSSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATÓSSÁG: JÓ
ZENÉ / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTEKOS
MEMÓRIKARTYA ÉS ETTEN
ANALÓG RÁNYÍTÓ ÉS ETTEN
✓ RENK EDDIG GUNDAM PROGRAM,
NEM TÁKTIKÁZÁSSAL
■ MEG MINDIG GYENGE A
GRAFIKA, EZ LÉTE A SZOZAT
VEDJEGYE?

9 pont

FEJEZETEK A GENFI AUTÓSZALON TÖRTÉNETÉBŐL

Megint egy Turismo! Remélhetőleg ez ■ mondat mindenki véreben kicsit felpezsdíti az adrenalin mennyiségét. Az érdekesége az ennek a játékesztnek, hogy pont egy nappal azelőtt, hogy megkaptam a Martintól a programot tesztelése, volt egy kisebb beszélgetésem a legjobb virtuális autóvezetőkkel, ■gy műsor kapcsán, ahol arról beszélgettünk, hogy mitől is lesz igazán jó egy ilyen típusú program. Rengeteg játék telmerült a CM2.0-tól egészen ■ WRC-ig, és rengeteg érdekes dolgot hallottam azokról az emberektől, akik tényleg eszik-isszák ezt a játéktípust. Mitől lesz egy program szimulátor? Rengeteg élnek abban a tévhitben, hogy akkor szimulál jól egy program egy versenyt, ha a játék nehéz. Ettől érzi úgy a játékos, hogy alapjaiban élethű a dolog.

Legalább is rengeteg ezt gondolják, de a fent említett beszélgetés első tanulsága számomra az volt, hogy igazából nem erről van szó. A játékos kollégák legjava azt monda, hogy igazán akkor szimulátor egy játék, ha ■ versenyek alatt szimulálja a kocsik valós mozgását. Tehát ■■■ attól lesz valami sikeres és hiteles, ha baromi nehéz, inkább attól, ha a kocsik úgy viselkedik, ahogy igazából viselkedne egy elnézett kanyar, vagy egy elfékezés következtében.

Például a WRC (annak ellenére, hogy nekem nagyon bejött), rengeteg játékos szerint nem volt hiteles, mivel ■ kocsik mozgása olyan volt, mintha a közepén leszúrt volna valaki egy botot és minden mozdulata a járgánynak ahhoz igazodott volna.

Őket nem érdekelte, hogy milyen szép a grafika, mennyire látványos, ahogy besűr a napfény néhány helyen a látótérbe, igazából, mint szimulátor egyértelműen megbukott a WRC. Pontosan ezért szereti a PS-társadalom magát ■ Gran Turismo sorozatot, mivel itt a legnagyobb hangsúly egyértelműen azon van, hogy a kocsik mozgását a lehető legegyszerűbben szimulálja a játék. Azok kedvéért, akik most kapcsolódtak be a sorozatba, pár mondatot írnék erről a GT-öröletről, ami talán '96 magasságában kezdődött. Akkor jelent ugyanis meg először a GT első része, a PS-piacon és ha valaki még emlékszik az intróra, pontosan tudja, hogy mennyire lélegzetelállító volt minden, amit ott láttunk, sőt merem állítani, azóta is megállja a helyét bármilyen konzolon az a bevezető

filmecske, ami egy hideg, angol napkeltevel kezdődött és egy rövid versenyt mutatott be.

Az eredeti játék koncepciója az volt, hogy minél több irányból megközelítse a játékos az autóversenyzés minden rétegét. Volt ugye, sima verseny választott kocsikkal két játékosnak, de az igazi autósok azonnal rápattantak a karrier-módra, ahol először jogosítványt kellett szerezni, majd apró versenyeken gyűjtögetni a pénzt, hogy egy jobb kocsikat vehessünk. Nem volt véletlen, hogy a GT első részével (amit egyébként pontosan az ezredfordulón követett a második, ugyanilyen tematikára épülő rész) nagyot szakított a Sony. Ha ugyanis már napok óta nyertétek ■ versenyeket és már az összes létező pályán jártatok, még mindig volt okotok küzdeni: alkatrészeket vehettek a kocsikhoz, hogy a felsőbb kategóriás összecsapásokon is méltó ellenfélként nyomhassátok a gázt. A másik nagy előnye a játéknak ■ volt, hogy az addig ismert legnagyobb autólísta közül választhattatok, emellett nem csak választani lehetett a kocsikat, meg is nézhettétek őket, ki is próbálhattátok és ami a legfontosabb: szinte minden technikai paraméter meg tudhattátok azokról a gépekről, melyeket eddig csak hírből ismerhettétek.

És még mindig nem volt vége, mert mindez mellé olyan szintű szimuláció párosult, amiben tényleg a valós kocsik, tapadások, motorhangok domináltak, így történhetett meg az, hogy a játékosok közül rengetegen még "szűz"-kézzel vették meg a programot, de mire végigjártok, mind profi autósakéntök lettek. Jómagam és Andris-nevű haverom kb. 6 hónapig nyújtuk a játékot, hogy az összes lehetséges versenyt, kocsit, tuningot megnézhessük.

Jött a második rész, majd a PS2. Erre a gépre már az A-Spec volt a Turismo. Ez megronggatta a világot, és most elsőször mindenki végignézhette ■ internet segítségével, hogy miként digitalizálták be ■ kocsik hangjait, végre meggyőződhetek arról a játékosok, hogy tényleg nem kitálatl járművekről van szó, hiszen bejárták a világot a fényképek (melyeket itt is láthattatok az 576-ban) a

garázsról, a pályáról sőt, még a GT-A-Spec feliratú bukósiskaról is,

melyet ■ játék programozóinak a tesztpilótái viseltek a digitalizálás másfél éve alatt.

Megjelent az USB-porton keresztül kommunikáló GT-kormány és mindenki azt hihette, hogy a sorozat majd jó 3 év múlva jelentkezik egy újabb résszel, újabb pályákkal. Am szerencsére nem ez történt, és lassacskán eljutunk a jelenbe, vagyis a Gran Turismo Tokyo 2001 Concept-hez.

Ez a legfrissebb adalék a sorozathoz és nyugodtan mondhatom, hogy sikerült a jól bevált sémával 50 százalékban szakítani, ami azt jelenti,

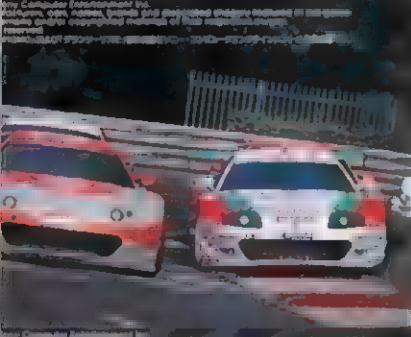


hogy a játék tartalmilag bár emlé-

keztet ■ régi elődökre, a felépítése és logikája lapjaiban különbözik, ezzel is új kihívást nyújtva ■ már öreg rókának számító GT-fanatikusoknak. Am mégis a legnagyobb húzóerő a Concept megvásárlására a benne található autók típusa lesz. Képzeltétek csak el, hogy milyen érzés lett volna mondjuk 1993-ban beleülni egy 206-os Peugeot-ba, vagy egy olyan kocsikat vezetni, melyek még csak a tervezők papírjain élnek, esetleg egy számítógépes programban lettek felvázolva.

A GT Concept-ben a legújabb, még tervezés alatt álló kocsikkal vághattok neki a versenyzésnek, olyan járművekkel, melyeket még sehol, senki nem próbált ki, olyan futurisztikus "dizájn"-okkal, melyeket talán csak a sci-fi filmekben láthattatok, esetleg egy-két világsztár garázsában.

A program elsődleges célja, hogy minél több kocsit mutasson be nektek, de, hogy ezt már megszokhattátok, lépésről-lépésre kell mindent elérni, így nyugodtan mondhatom, hogy megközelítőleg egy hónapig el tudjátok foglalni magatokat, ha elég





szellősen játszótok, de a vadabb fanatikuskoknak 5 nap alatt is bebaráncsolható a program úgy, hogy az összes létező autót kipróbálta már.

Az első reakciók igencsak megosztottak a játékról, amikor a 2001-es Tokyoi Autókiállításán bemutatták, mert míg rengetegen úgy aposztrofálták, mint folytatás, legalább annyian egyszerűen egy különálló résznek tartják, melynek pusztán annyi köze van a sorozathoz, hogy a pályákat áttemelték az előzőkből és a menürendszer hangjait is megváltoztatták.

Ha az én véleményemre vagytok kíváncsiak, én is az utóbbit tartom helytállósnak, névlegesen azt, hogy egy egészen új játékról van szó, esetleg annyi hasonlósággal a régi-ekhez képest, amennyi elengedhetetlen volt a név miatt.

Az engine, a hangok, az irányíthatóság és a pályák szinte teljesen megegyeznek az előző részekkel, de itt teljesen új lett a menürendszer, a koncepció, ahogy előre juthattok a versenyeken és kb. 50 új autót sikerült hozzácsapni a progizhoz, melyek szinte mind kivétel nélkül ritkaságok és olyan kocsik, melyeket még csak terveznek és nem kerültek kereskedelmi forgalomba. Kicsit számomra úgy jön le a játék, mint egy GT ARCADE-verzió, melyből hiányzik a karrier mód, a kocsik teszt pályái sőt, még a kocsimosó is. Nem lehet alkatrészeket venni, nem lehet különböző bajnokságokban lépkedni előre, az egész játék úgy van felépítve, mintha egy családfán menetelnénk ágról ágra, csak itt nem emberek nevét kell nézegetnünk, hanem a kocsik típusát.

Minden versenyben elért helyezésetek kapunk egy újabb autót, amivel egy másik versenyben indulhatunk el, ezzel is javítva az esélyeinket egy még újabb autó megszerzésére.

No, aki azt hiszi, hogy az első körben, rögtön a legvadabb Concept Car-okat fogja megkapni ajándékba, annak azért elárulnám, hogy közel sem ennyire egyszerű a történet. Természetesen a kezdetekben ismert, bár ennek ellenére ritka kocsikat kapunk és a megfelelő tudás elérése után kezdenek potyogni az új kocsik. Ha pontosítani szeretnék, szerény számításaim szerint 11 autót kell eldöntöznünk, melyekkel nincs más dolgunk, mint arany-besorolást elérni 10 különböző vizsgaversenyen, majd megnyerni 20 versenyt ellenfelek ellen is mivel a vizsgaversenyeken mindössze egy autó küzd ellenetek, az is elég gyengén).

Ha ezt sikerül teljesíteni, a maradék 40 kocsit is megkapjátok, de ne higgyétek, hogy könnyű dolgokatok lesz, mivel a fent említett 20 versenyből 10 normál és 10 profi fokozaton pörög majd, így az utóbbi tizet bizony vészes vizelet megszülésével fogjátok csak teljesíteni. A készítőik ügyesen elrejtették extra ajándékokat a programban, azokra pontokra, melyeket egy bizonyos tudás után sikerül elérnetek, így egy-egy fontosabb verseny megnyerése után a gép ajándékként megmutatja a GT3-nyitófilmjét, ami teljesen felesleges, ha megvan a játék nektek. Egyéb ajándék például 10 millió kredit, amit át tudtok vinni a GT3-A-Spec-be, és ott levásárolhatjátok.

No, ez azért nem rossz ötlet, valószínűleg a készítőik is érezték, hogy kicsit sikerült eltérni a jó öreg sémától és így próbálják kompenzálni ezt.

Persze lehet, hogy egy sima marketingfogásról van szó, pontosan azért, hogy azokat is bevezessék a Turismo régebbi részeibe, akik még nem vették meg ezeket a játékokat. A pályák szinte mind a megszokott aszfalt illetve sár csíkok az előző részből, kivéve egy pályát, ami az Autumn Ring. Ezt viszont azok ismerik, akik a régi Ps1-es GT-vel játszottak. Van még egy speciális pálya, amit kizárólag a Toyota POD-nevű "koncept" autójával járhatok meg, de ez nem is igazából a pálya szempontjából érdekes, sokkal inkább azért, mert ez a kocsi a legfurább autó, amit valaha láttam. Nem akarom lelőni a poént, de már csak ezért is érdemes végigjátszani a programot.

Ez a kocsi olyan, mintha egy doboz gurulna négy kereken, sőt még egy arc is van rajta, csak, hogy még tovább nézzem ki, hehe... Rádadásul az arc, még érzelmeket is képes mutatni a pálya különböző pontjainál, de erről sem szeretnék többet írni, mert még a végén lelövöm az összes poént, ami csak van a programban. Bár nem tudtok a kocsikhoz vásárolni alkatrészeket a játékban, azért minimális állításokat végezhetek rajtuk, mint például a leszorító erő vagy a fék keménység beállítása.

Ezek apróságok, de jól jöhetnek különösen azoknak, akik már régóta játszanak ezzel a sorozattal és tényleg minden testrészükben érzik a pályák vonalvezetését. Azok kedvéért, akik a kocsikra kíváncsiak, annyit azért elárulok, hogy 5 fő kategóriában vannak a járgányok felosztva: concept, új, álom, verseny és rally. A Concept-kategóriába tartoznak azok a kocsik melyekből majdnem mind-

egyik elkészül majd idővel a való világban is. Ezek a Daihatsu Copen, Toyota pod, Nissan MM, Mazda Atenza, Mitsubishi CZ-3 Tarmac, Toyota RSC, Nissan 350 Z, Honda Dualnote, Nissan Skyline GT-R V-Spec, Honda NSX-R, Mazda RX-8, Suzuki GSX-R/4, és a Nissan GT-R Concept. Az új kocsik már most léteznek és megvehetőek, ha máshol nem, legalább japánban: Honda Fit, Toyota Altezza Gita, Nissan Primera 20V, Toyota Will VS, Toyota Soarer, Nissan Skyline 300GT, Honda Civic Type R, Honda Integra Type R, Honda S2000, Nissan Skyline GT-R M-Spec, Subaru WRX STi Prodrive Style, Mazda RX-7 Type R Bathurst. Az álmautók létező kocsik, kicsit átváltoztatott, (digitálisan) megbuherált verziói. Ezek a Toyota RSC rally, Mitsubishi CZ-3 Tarmac rally, Mazda Atenza LM, Honda Integra Type R LM, Honda NSX-R LM, Honda NSX-R LM Road Version, Nissan GT-R Concept LM, és a nagyon szép, ám annál insatbilabb Mazda RX-8 LM.

A maradék két kategóriát nem írom le, mert azokat már valószínűleg ismeritek, így semmi újdonságot nem tudnék mutatni nektek.

A játék nagyon jó és méltó utóda a sorozatnak, még akkor is, ha kicsit rövidre sikerült, az előző részekhez képest. Mindenkinek ajánlom, aki szereti az autóversenyeket, nem beszélve a rajongókról, akiknek ez egyenesen kötelező. Szerencsére még sosem csatlódtunk a GT sorozat egyik tagjában sem és most is nyugodtan mondhatom, hogy ami TURISMO az TURISMO.

aDaM

GRAN TURISMO CONCEPT

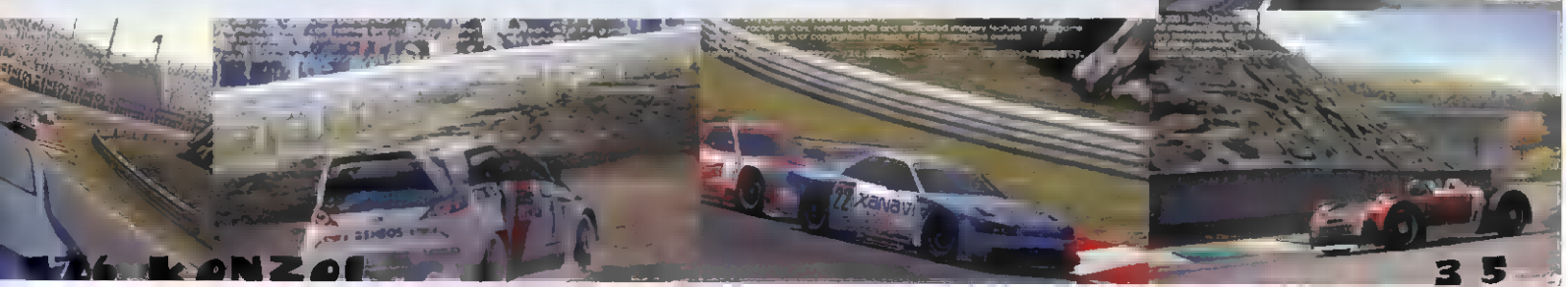
SCEI

| | |
|---------------|--------|
| GRAFIKA: | KIVÁLÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | KIVÁLÓ |
| SZAVATOSSÁG: | ELMEGY |
| ZENE / HANG: | KIVÁLÓ |
| HANGULAT: | KIVÁLÓ |

12 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 1000
ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ GYÖNYÖRŰ
x TÚL RÖVID

9 pont



Tratatataaaaa traaa pam pam pam. Jó estét, jó szurkolást kívánok kedves olvasóimnak. Ma megtekinthetik a sokadik téli olimpia 2002-es, Salt Lake-i összefoglalóját, a békásme-gyeri stúdióból Dzson Funátkovics köszönti önöket. Sajnos az eseményre több ország is lemond-ta a szereplést, amit a nemzetközi helyzet fokozódásával tudok csak magyarázni. Így ■ bevonu-ló olimpiakon az USA, Ausztrália, Ausztria, Ka-nada, Spanyolország, Finnország, Franciaor-szág, Nagy Britannia, Németország, Görög-ország, Itália, Japán, Norvégia, Oroszország, Svájc és Svédország színeiből kerülnek ki. Hosszú út vezetett ideig, és nem mindenki lehet itt most, kinek életcélja az olimpiai játékokon való részvé-tel. Ezek az elszánt sportolók azok, kik túljutottak az embert próbáló "új játékos indítása" procedú-rán, és remélhetőleg eleget gyakoroltak a Free-form Mode szabadon választható mérkőzésein is. Egyeseknek talán fura lesz, hogy a versenyző ne-ve a kiírásban "Kis Pista", mialatt a képen egy hálgy készül éppen a sí szalomra, de tegyük ha-mar túl rajta magunkat. A versenyszámokban le-het akár egyszerre négy el-lenfelet is látni, de mi most csak az egyéni gyakorlatok közvetítését tudjuk időhiány miatt teljesíteni. Mielőtt el-kezdődnének a viadatok, megemlíteném még az egyéb lehetőségeket. A ver-senymódokban ■ Olympic Mode alatt a versenyzők sa-ját maguk választhatják ki ■ sportágak sorrendjét, a To-urnament Mode a négyfor-dulás esti versenyek lehetősége, a Classic Mode a hat versenyszámban való indu-lás, reális körülmények kö-zött és összesen három hi-bázási lehetőséggel. A Free-form-ról már szóltam, itt ■

(öket verseny közben is hallhatjuk ám), majd kap-csoljuk az első helyszínt!

ALPINE SKIING DOWNHILL

És máris láthatjuk a lesiklópálya fenyőfakkal sze-gélyezett csodás környezetét. A kamera végigpász-táz szikrázó hóval borított lejtőkön, megfigyelhet-jük a kék biztonsági kerítést, a tömött lelátókat, és az üresen közlekedő sífelvonót. Az első versenyző már az startállásban vár az indítójelre, amit most meg is kap, és hatalmas lendülettel veti magát ■ szűz hóra (mit később már számtalan síléc nyoma fog bekigyózní). Látványos profizmussal manőve-rezve léceivel elér a gyors szakaszra, ahol legug-golva (X) rakétasebességre gyorsít. A síléc Négy-zet gombját használva villámgyors fordulókat lát-hatunk tőle kivitelezni, de ez főként csak álló testtartásban használ-ható. Ó jaj jaj! Az egyik kanyarból túl



szám típusa mellett még a napszak (nappal, du-este), az időjárás (jeges - tiszta - havas, 5 foko-zatban), és a látási viszonyok (szintén 5 fokozat) is tetszés szerint választható ■ bátor sportembe-rek számára. De most megtekintjük ■ bevonulást, amit két külföldi riporter kollégám is kommentál

gyorsan jött ki, és már nem volt ideje korrigálni! Próbálja megőrizni egyensúlyát, de nem sikerül neki! Hatalmas bukfenek után a kerítésen túl köt ki, a sprite közönség tombol, remélem néhány tex-tura hibán kívül nem lett nagyobb baja... Micsoda szörnyű baleset, mindjárt ■ nyitászámban, valósí-nüleg az elhamarkodott és türel-metlen sportember nem használ-ta ki a Freeform adta edzési le-hetőségeket. Még a visszajátzás megnézésére van időnk, de ■ már nem, hogy a második pró-bálkozót miként diszqualifikálja a versenybíráóság egy kapuhiba miatt.

SKI JUMPING K120 INDIVIDUAL

A mélységtől való természetes fé-lelem leküzdésének bajnokai ■ siugrást választó sportemberek, ez nem vitás. Sokan már attól is elszedülnek, ha lenéznek a sónc-



SALT LAKE 2002



ról, így gondolom nem csodálkozik a t. hallgató, hogy számomra ők a valódi hősök ■ téli olimpia színes sportágainak képviselői között. A körpano-ráma megcsodálása után már láthatjuk is első ver-senyzőnket, amint kétségbeesetten kapaszkodik az üllőrúdba odafent. Sajnos egyszer el kell engednie, de mire kimentem már száguld is lefelé a lejtőn! Persze, ő sem gyakorolt, hanem rögvést beleugrott az olimpiai küzdelmek közepébe. És ennek most meg is látszik az eredménye, mivel a versenyző ■ levegőben kb. félúton már elkezd borulni, és a le-érkezéskor talál valamit a hóban. Mekkora esés!



Bevallom, én ezért szoktam nézni az ilyen vesz-élyes sportokat, mivel punnyadt életemben már csak a káröröm számít valami kis felüdülésnek az ilyesforma balesetek láttán. Khm, szóval: "Szegény siugró ember, ki hogyha kell repülni nem mer, felke is maradt ■ hóban, vala-mi torz fura pózban, mintha ■ kicsavarodott lába, felkerült volna a nyakába." (Dzson F. verse.) (Ady farog a sírjá-ban, mester! GvM) Ver-senyzőnk közben fel is állt már, s szomorúan integet a lelátók felé. Később valószínűleg nem fogja kihagyni ■ gyakorlási le-hetőségeket sem, ahol is elsajá-títja az X lenyomogatását ■ kezdésnél (a szélirány értéké-hez minél közelebb kell a számlálót megállítani), az elug-rásnál (ez is egy reflexjáték ■



SNOWBOARD PARALLEL GS

A már hagyományossá váló panoráma nézegetés közben bemutatón sem fog dülöngélni, hanem a páros hódészka szalomat. Nagy eredmények itt sem várhatóak, mivel nekem volt szerencsém megsem-lélni néhány versenyzőt gyakorlatozás közben, és még a legügyesebb benevezett is csak kinkeserve-sen jutott le a célig. Később elpanaszolták egy in-

terjában, hogy ■ hó-deszkát szinte lehetet-lenség korrektilt irányi-tani, hiába a Kockával megtehető gyors ugró fordulás. Ha a legfinomabb mozdulatokkal kerülgették a kék - piros zászlókat, akkor a CSALÓ ellenfél szinte pillanatok alatt le-hagya őket, míg nagyobb sebességnél már egyet-len zászlóhiba is kizárást vont maga után. Így most nem is várnak sokat ettől a számtól, az indí-tásjelzés előtt behintözva várják a startjelet, majd a CSALÓ gépi ellenfél villámgyors szalmozással leérve onnan szemléli emberi társát, ki ■ snowbo-ard irányításával kinlódva szídjá ennek az amúgy kellemes sportágnak az összes megalkotóját.

ALPINE SKIING SLALOM

A nők egyenjogúságának legújabb tanújelét adva most egy XY kromoszóma készül a tetőn, hogy a legiobb időt elérve ő állhasson a dobogó első he-lyére. (Kisanyám, közben hegyekben áll a mosot-lan! - szól ki telkemből egy borizú hang...) És el-indul! A 2D-s közönségnél népszerű a fiús nevű hálgy (lásd bevezető), de ő a biztosítástuk talán

meg sem hallva próbál a kapuk között ellavírozni. A probléma hasonlatos a hódészka szalomához:



R

vagy a kapuk, vagy a sebesség. Bár a következő akadály mindig jelzésre kerül, szegény kiemancipálódott háziasszony csak nem tudja bevenni (a kaput). Oh, magyar riporter társaimmal együtt hárdulnék fel – ha lennének, ugyanis hibánál a kisasszony egyszerűen vissza teleportálódik a kapu elé, minden átmenet nélkül! Egy darabig azt hihetné az ember, hogy parajelenség esete van fennforgás alatt, de aztán kiábrándultan veszi tudomásul azt, hogy ez is csak egy újabb igénytelen hiba a Teremtő részéről. Mindenesetre megéri a lendületet nagyon, és az ember elgondolkodik azon, vajh' miért nem lehetett volna a hibákat hozzáadni a végén az elért időhöz? Még a Háromszöggel választható belső FPS nézet – javít a kedélyállapotomon, és elkezdtem sajnálni szegény esélytelen bajnokjelölt sielőt. Szerencsére lejárt az idő, és jöhet egy új sportág.

FREESTYLE SKIING AERIALS

Ó igen! Egy látványos versenyszám van soron éppen, az akrobatikus siugrás! Gondolom, hogy a bizottság (nem a TENEB (vagy hogy hívták anno)) inkább a könnyen lebonyolítható, úgynevezett "árkád" jellegű sportokat részesítette előnyben az első sorozatban, nem pedig a bonyolultabb, de élet-hűbb megvalósítást kívánókat. Én személy szerint legalábbis inkább vennék részt valami komolyabb dalogban, mint például gyorskari vagy biatlon. De vissza a közvetítéshez, mert tetőn már készül egy újabb hölgy, hogy bemutassa repülő koreográfiáját. Kezddésként kiválassza a bemutatandó elemet a szalták száma szerint (singles – 3,



szerettem volna látni! Már régen megfogott ezelnék a nagy, szivar alakú szerkezeteknek a száguldozása abban a szűk jégcsőben. Gyerekkoromban nem értettem, hogy mit kell azon kormányozni, hiszen a fal eléggé behatárolja a mozgást, de mára fel-fogtam nagyjából a dolgokat. Kérdés, az első páros hogy használja ezen tudást a gyakorlatban, mikor látványosan kihagyták őket a Freestyle tapasztalatszerzési lehetőségét? A startnál nem vált baj, a Kocka vagy Kör nyomogatásával behintáztatott tömeg engedelmesen megindult előre, miután a versenyzők teljes erejükkel tolni kezdték. Eddig nem is volt gond, csak éppen a vonal után elfelejtették az X aktiválásával a babba beugrani, így nagy hasra esés után az elindult a saját útján lefelé. Oh, blamázs. Nem baj, a második rajt már tökéletes volt, és el is jutott az egység a pálya feléig, ahol is a gravitáció csúf trérajaként jól felborultak. Hm. Nem baj, majd a következő olimpián jobban fog sikerülni talán. Pedig a kormányos régi Ridge Racer specialista, azért többet várt el gondolatot saját magától. A harmadik lecsúszás már problémamentesen zajlott, köszönhetően annak, hogy a fickó észrevette a jégbe vajt nyomvonalat, amit megpróbált tartani, mint ideális ívet. Mi most el is búcsúzunk innen, következnek az eredményhirdetések, ezt követően pedig a stúdióból meghallgatjuk a versenyzők véleményét ■ idei olimpiai játékokat elérték a játékokról.

FINALS

A résztvevőket természetesen az is befolyásolhatja, hogy ki milyen helyezéssel érkezett haza a sós tó partjáról, de remélhetőleg objektív kritikákkal fognak ennek ellenére szolgálni. Elsőnek a megvalósításról halljunk néhány szót. A többség egyöntetű véleménye szerint ■ környezet kiála-



ha átmege siklásba, majd ha onnan felegyenesedik, vagy leguggol, esetleg esik szegény pára. Nincs jól megoldva az átvétel anim, érezni, ahogy megáll a lendület egyik pillanatról a másikra. A bobnál pedig fura az ütközés, megakad a szerkezet valamiben, aztán kb. ugyanolyan sebességgel megy is tovább. Ha ez is lenne olyan szép, mint a háttér, nem lenne nyavalygás részemről. Sajnos talán ez, meg a masszív kezelési gondok miatt nem képes áthozni a stuff az olimpia hangulatát, pedig nem sok kell hozzá, de ez sajna csak arcade feeling. Na meg szívesen játszottam volna olyan korong izét is, na, tudjátok, azt a csúsztatós dolgot, mikor egy ember ellöki a korongot és ordibál, míg a másik kettő suvicolja a jeget előtte. Talán majd a következőben!

Dzson Funátkovics

2 MAN BOBSLEIGHT

Végre! Örvendezek itt a riporter szoba ágyában, mivel elérkezett a sportág, amit annyira



kitása nagyon szép, méltó a ötkarikás játékokhoz. Realisztikusan csillogó hó, élethű fenyőfák és tereptárgyak, a sítalpak nyoma a hóban, nagyszerű fény és árnyék modellezés, az ember szinte érzi a friss hideg levegőt a szobájában, komolyan. Az időjárás és látási viszonyok megvalósítása szemet gyönyörködtető, nagyon igényes munka, és mindamellett, hogy látható a különbség az egyes beállítások között, még valószínűbb teszi a helyszíneket. Végre dicséretes módon nem csak valami maszat textúrákat húztak 20 poligonból álló objektumokra, hanem dolgoztak is a kinézettel. Az esti versenyek megtekintését pedig ajánlatos kipróbálni mindenkinek, még ha futólág is csupán, mert nem sokban különbözik a TV közvetítésekben megszokott minőségtől (eltekintve attól, hogy ilyenkor is csak egy árnyéka van a versenyzőnek). Sajnálatos módon a karakterekkel és a motion capture mozgásrendszerrel közel sem tördötek ennyit. A testük még csak-csak elmege, de a fejük... Bár nem ez a rosszabbik dolog, hanem a mozgásuknak azon része, mikor egyik típusból átmenetet képez a másikba. Elmagyarázom: például a lesiklásban nagyon szép a elindulás, de törés van

SALT LAKE 2002

EIDOS

GRAFIKA: JÓ
JÁTEKZHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

14 JÁTÉKOS

MEMÓRIAKÁRTYA ■■■■■
ALIAS RÁNYÍTÓ QUAL TITANIUM
✓ NAGYON ■■■ A KÖRNYEZET
X RÁNYÍTÁSI ■
ANIMÁCIÓS ■■■■■

7.5 pont

Bárki, bármit vár... bárki, bármit szeretne, nem szeretne... bárki, bármit ellenez, és a cikk most nem a megszokott módon lesz megírva. Bár én úgy általában szeretek új dolgokat kitalálni, és meglepő ötleteken gondolkodni, most kifejezetten a főnök adta parancsba, hogy mindent mondjak el a tesztelt játékról, és keletkezéséről, és ennek érdekében nyugodtan engedjem szabadlábra a "rízsázókám", amit most meg is teszek. Ez ■ teszt nem is annyira teszt lesz, mind inkább történelem, elmélkedés, és nosztalgia... mindez egy olyan klasszikusról, ami megérdemli a visszaemlékezést, mert valami teljesen újat hozott ■ játékos társadalom életébe, úgyhogy fejet hajtok a mesterek előtt, akik az ötletet kiagyalták, és a készterméket megalkották. Jöjjön tehát egy nagyobb lélegzetű összefoglalás ■ megjelenéséről, a megvalósításáról, a lehetőségekről, és az alkotókról...

JÁTEKTERMI MEGDÖBÖLTETÉSEK, AZ ELSŐ TALÁLKOZÁS

Romló memóriámmal előszedtem pusztuló agyam leghátsóbb zugából az emléket, amikor először megláttam a Dragon's Lair második részét. Nagyszüleimmel szokás szerint átuccbantunk Ausztriába, és mivel a hatalmas bevásárlási lázunk már rég vége volt (a Mozart golyóktól meg a banános csokitól már régem hányingerem lett, a család minden tagjának ott virított a szobájának falán egy karóra alakú falióra – természetesen műanyagból – és még a Ladától is sikerült megszabadulni...), leginkább a játéktérmet és a képregényes bódékat támadtam, hogy aztán mesélhesek majd ■ "szakmunkásbarn" ■ haveroknak, miközben a tanár elől bujkálva szívjuk a jó kis C-vitaminos Szofit (Szofit már akkor is mindenki ismerte). Szóval bölksztam ■ gépek között

gált rajzfilm környezetben, és osztotta a népet ■ srác irányítása szerint... bakker!! Ekkor ezerkilencszázkilencvenketitöt írtunk, és én ■ Mario, meg ■ Castlevania otthoni változatainál sokkal szebbet nem nagyon láttam, nem hogy ilyet! Ez egy valódi rajzfilm volt, hatalmas interaktivitással. Jó félóra után felszedtem az államat ■ padlóról, és könnyező szemekkel vettem búcsút az automától, mert már indultunk haza. Idővel ugyan megfellelkeztem az élményről (a Fekete Lyuk bulik, az első csók, és szüzességem elvesztése is közrejátszott ebben), de most megint elém került ■ "program", ezért felelevenítettem a képeket, amiket magamban őrztem...

LACNŰ MEGSZÜLETÉS, ÖYÖM ÉKEMEK

Az ötlet szülőatyja Rick Dyer programozó volt, aki egy olyan interaktív játékot szeretett volna megalkotni, ami már-már filmszerű, vagy rajzfilmszerű érzést, világot produkál. Az elméletből valóság lett, amikor végre 1983-ban a rajzfilmekkel foglalkozó Don Bluth Studios nekiállt, hogy megvalósítsák az eddig csak álomnak hitt ötletet. A Bluth brigádban rengeteg tehetséges alkotó dolgozott (köztük nem egy ex-Disney rajzoló például, akik azért értek ■ a munkájukhoz) ■ felvette témán, egészen 84-ig, amikor kicsit megpihentek a munkálatok... A "kicsit megpihentek" megjegyzés elég finom megfogalmazás, hiszen ■ teljesen kész automata csak 91-ben jelent meg a játéktérmetben, és először senki sem tudta, hogy mit is kezdjen vele... Aztán az üzlet szépen, lassan beindult, és idővel mindenhol ott figyelt ■ Lair 2, hiszen óriási lett rá a kereslet... ezt legjobban ■ kimutatások igazolják, melyek szerint egy-egy jobb hét leforgása alatt akár (kapszkodni tessék!!!!) 1400 dollárt is hozott egyetlen egy automata. Gondolatok bele, mennyire si-

keresnek mondható egy olyan gép, ami ekkora bevett kaszált az akkori időkben. Szerintem nem semmi eredmény. Mondjuk ■ készítőik tényleg beleadták apaitanyait, a rajzolókat dolgoztak ezerrel, és ez már a gyönyörűen megmunkált karaktereken is látszódik, amik bármelyik Disney rajzfilmben megállhatnák a helyüket, de említést érdemelnek a vízfestékekkel pingált hátterek is, amik természetesen mesésnek. A látnivaló azonban még nem elég, ■ hangzás is fontos, ezért profik szinkronizálták az anyagot, még profibb rendezés alatt, az így elért eredmény pedig megdöbbentő, ezt már nem is lehet játéknak nevezni, elvégre... ehh, szóval nem lehet. A zenéket egy Chris Stone nevű emberke komponálta, aki szintén ismert volt már korábban is, köszönhetően aktív munkájának, amivel filmek, TV-s sorozatok zenéjét szerezte. A hangok, az effektek, és ■ zenék mind elkülönített csatornákon szólnak, ezzel egy igen tökéletes hangzást elérve ■ akkori képességekhez mérten. És, hogy hogyan fért fel ennyi adat, és munka az akkori gépekre? Ez az, amit annak idején ■ játéktérmetben még nem értettem, és sokáig gondolkodtam rajta... Ez az, ami a legnagyobb visszhangot keltette ■ szakmai körökben, és ■ az, amitől ■



program olyan lett, amilyen. Az anyagot lézerezésre helyezték fel, és ez hihetetlen újítás, és nagyon vakmerő próbálkozás volt abban az időben, amennyiben játékokról beszélünk... Egy jó darabig nem is lehetett ezt utánózni az otthoni számítógépeken, illetve konzolokon... esetében, de mivel most már a DVD korát éljük, megjelenhetett ■ Dragon's Lair 2. Hogy ez mennyire jó nekünk, azt döntse el mindenki maga; mindenesetre én örülök a kiadásának, és ha belegondolunk, hogy ■ nével kap-

LÉZERLEMEZ + IDŐGÉP + NÉMI KÍGYÓ

DRAGON'S LAIR II

(verekedés, nem rassz... lövöldözés, ez lesz, verseny, nahát, elfogyott a pénzem, megyek pumpolni az ösöket...), amikor észrevettem egy automátát, ami körül rengetegen álltak. Na mondom, ezt én is megnézem magamnak, miért a nagy tumultus... aztán, amikor odaverekedtem magam a képernyőhöz, elámultam, és egy jó darabig nem bírtam mozdulni, vagy szóhoz jutni... Tőlem jobbra egy tizenhat körüli srác szitkozódott vérben forgó szemekkel, mialatt a képen egy lovak szalad-



csalatos minden kacat, és ereklje eladható kiút (posztetek tíz és ötven dollár között, ezenkívül hasonló árakban szóróanyagok, füzetek, és egyéb apróságok...), akkor megértjük, hogy ■ névhez kapcsolódó siker még mindig töretlen, ezért nem csoda, ha most már egy kevéske pénz ellenében akár otthonunkba is megvásárolhatjuk ezt a klasszikust, amihez csak egy asztali DVD lejátszó, vagy egy PS2 szükséges-
tetik...

DINK, DAPHNE VERSUS MORDROK

Tehát...ha van otthon egy DVD lejátszó, vagy egy PS2 géped, akkor csak elindítod ■ lemezt, és már a menübe is kerülél, ahol meg-
nézheted a hamarosan megjelenő alkotásokat, illetve megnézheted a teljes rajzfilmet, vagy nekiallatsz a játékmódnak, így élvezetesebbé téve ■ történetet, miközben haladsz előre, megszoktva néha-néha ■ filmet egy-egy elha-
lózással. A történet a megszokott Dragon's Lair sztorin alapul (ehh, folyamatosan dobáló-
dzom itt az idegen szavakkal, amikor Orbán atyánk kifejezetten megiltotta ezt nekünk...a francba, mi lesz, ha elkapnak?), amit már rég-
ről ismerhetünk, még az eredeti verzióból, vagy a konzolokon megjelent platform válto-
zatokból... Dirk és Daphne boldogan éldegél-
nek, mígnem egyszer csak megjelenik az evil
(elnézést, gonosz akartam írni...) Mordrok,
aki elrabolja a lányt, ezzel depresszióba ejtve
■ főhőst, aki egyedül maradván majdnem ön-

gyi lesz... A történet azonban elég rövid len-
ne, ha Dirk meghalna, tehát hősünk összesze-
di magát, és megindul hódító újtára, hogy
visszaszeresse asszonyát. Az idő elég rende-
■ sűrű, mert ■ baromira gonosz, és szívtel-
en Mordrok már ki is eszt egy baromira ör-
dögi, és szívtelen (na meg baromira go-
nosz...) tervet, amivel a világ, és Daphne ura
lehetne. Tervét el is kezdi megvalósítani, és ■
lovagnak szednie kell ■ lábát, hogy még idő-
ben megállítsa a ceremóniát, ami a Végzet
Szelenecéjének segítségével fog lezajlani. En-
nek a lényege, hogy ■ baromira gonosz va-
rázsló rá akarja húzni ■ említett ládikából
előkerülő Halál Gyűrűjét az elrabolt hölgy
ujjára, így átváltoztatva őt. A játékmenet
abból áll, hogy miközben halad előre a
történet, néha megvilan egy-egy hely,
illetve a főhős kardja. Ilyenkor csak
le kell nyomnunk azt az irányt, ami
■ hely felé mutat, illetve használat-
ba kell vennünk az X-et, amennyi-
ben a kardra kerül a hangsfűt. Ez
mind elég egyszerű, de azért előre-
jutni mindig csak többszöri nekifu-
tásra tudunk csak. Az irányítás te-
hát nem túl bonyolult, mint ahogy a
sztori sem, de ez nem is nagy baj.
A lényeg, hogy a helyszínek káprá-
zatosak, és sokszor azokra figye-
lünk majd a kijelölt helyek helyett,
így újra, és újra megtekintve a Con-
tinue (óóó, már megint...jajj, jajj -
ijedt arcot vágok - most mi lesz...)

feliratot. Ut-
közben egy
időgépi is a se-
gítségünkre lesz,
és ez meglapó
helyzetekbe sodorja
majd hősünket, aki
hirtelen nem is tud mit
kezdeni ■ bizarr Cso-
daországban, vagy ■
kifordult Edennel. Emi-
att kicsit elvont ■ törté-
net, és kicsit kusza, de
erre még kitérek az ér-
tékelésben...

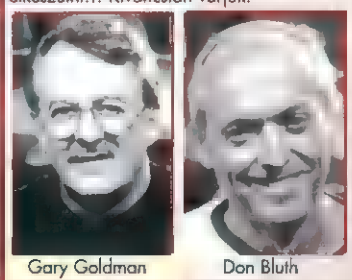
A MESE VÉGE

A grafikáról csak azt
lehet mondani, hogy
gyönyörű, de ■ termé-
szetes, hiszen itt tulaj-
donképpen egy rajz-
filmről van szó...még
aki megszállott módjára
keresi ■ hibákat, ■
sem fog találni semmit
ebból a szempontból.
A zenék, és a hangok
szintén tökéletesek,
nincs velük semmi baj.
Ami már picit problé-
másabb, ■ ■ játszha-
tosság, mert annyira fo-
lyamatos ■ akció, és
olyan gyorsan történik
minden, hogy néha
nagyon nehéz lesz
megoldani egy-egy fel-
adatot, ami idővel ide-
gesítő, és ■ filigen (jól



DON BLUTH ÉLETE, ÉS MUNKÁSSÁGA

Bluth Texas-ban (El Paso) született, és már
kiskorától kezdve elég kreatívnak bizonyult.
Életében hatalmas fordulatnak számított az
élmény, amikor megnézte a Hófehérke, és
a hét törpét. Ekkor eldöntötte, hogy ő is
rajzoló akar lenni, és a Disney-nél szeretne
dolgozni. Mikor családjával Kaliforniába
költöztek (Santa Monica) és kijárta az
egyetemet, végleg elhatározta magát, és
portfoliókat kezdett küldözgetni az imádott
rajzfilmes vállalatnak. A cég meglátta a
benne rejlő tehetséget, és innentől kezdve
animátorként dolgozik. Az első egész estés
film, amin részt vett, a Sleeping Beauty
(1955-1956), majd továbbtanult, egy időre
így megvalva ■ Disney-től. 1971-ben került
vissza hozzájuk, és szépen lassan feltört a
ranglétrán, producerré, rendezővé lépett
elő. '71-től '79-ig rengeteg filmet dolgo-
zott, többek között a Robin Hoodon
(1973), és ■ Micimackó 1974-es verzióján.
Később otthagyta a céget, két kollégájával
együtt (Gary Goldman, és John Pomeroy),
akikkel létrehozott egy saját céget. Olyan
filmeket köszönhetünk nekik, mint az An
American Tail (1986, Spielberg közremű-
ködésével...), a Minden kutya a mennybe
megy (1989), és az A Troll in Central Park
(1993). Az interaktív játékok területén is
hatalmas sikereket értek el ■ barátaival. A
Dragon's Lair (1983), a Space Ace (1983),
és a Lézerdiszk történelem nagy alakja, a
Dragon's Lair 2: Time Warp véglegesen
feljegyezte Bluth nevét a videójátékok
nagykönyvébe. Ezek az alkotások meglep-
ően nagy sikereket könyvelhettek el ma-
guknak, és szép kis rajongótáborra sikerült
összeszedni velük. Azonban a történet még
nem ért véget, hiszen Don Bluth jelenleg is
nagyon aktív, és keresett rendező/animá-
tor, valamint fontos és kiemelkedő tagja
Filmakadémiának. A közelmúltban produ-
cerként találkozhattunk vele, és Gary Gold-
mannal olyan nagy címeknél, mint az
Anasztasia (1997), és a Titan AE (2000),
amik szintén kasszasikerek lettek. A munka
tehát folyamatosan halad, és hősünk min-
dig kitalálnak valamit, hogy ■ közönséget
szórakoztassák. Aki nekik pedig az ígére-
tések nem elegek, azoknak elárulom, hogy
Bluth és Goldman jelenleg is dolgozik egy
fontos projekten, méghozzá az új Dragon's
Lair filmen, ami a következő években fog
elkészülni... Kíváncsiak vagyunk!



Gary Goldman

Don Bluth

DRAGON'S LAIR 2 TIME WARP

DON BLUTH STUDIOS

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: KIVÁLÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: JÓ

1 JÁTEKOS
MEMÓRIAKÁRTYA ■■■ | KB
ANALÓG RÁNYTÓ (VAGY ÉRMEI)
✓ JÁTEKTERMI BLASTEREIT TÖL-
TSEZ EMLEK, ASZTALI TÖRPE IS MERT
X OLYANJA MERT NEKI MERT
SZAVATOSSÁG, MERT KAPASZTOL
TÖRPEKÉRT

8 pont

Bajtós Gábor



DODÓ KACSA AZ ÉGBE MEGY

Extreme G pályára, pusztán annyi különbséggel, hogy rajzfilmvilágokban vagyunk.

A küzdelmek alatt folyamatosan vehetjük fel a különböző fegyvereket,



a versenyhez. A Concept Art nem lesz idegen a Star Wars és egyéb filmrajongóktól, ez ugyanis a készítőik első rajzolt elképzeléseinek a gyűjteménye a játékban lévő animációkról. Érdekes, inkább szakmai ajándék, mint tartalmi. Megnézhetitek, hogy miként nézett ki mondjuk egy bunkósbot működése, amikor az 1920-as években az első rajzoló megalkotta. Am az igazán meglepetést az utolsó menüpontban találjátok, ahol egy eddig még soha nem látott epizódot tudtok megnézni a Warner Bros. Csapat fészereplésével, ám ennek ára van, egészen pontosan 1.000.000 Token. Ha azt vennék figyelembe, hogy egy győzelemért az első körben 10 Token kapunk ez elég kilátástalan lenne, de természetesen idővel a játék nehezedik és a nyemrények értéke is nő. Ennek a Galleria pontnak köszönhetően érzi úgy az ember, hogy van értelme versenyezni, különösen akkor, ha pont Tapsi-Hapsi rajongó az illető.

Mindent összevetve zárás gyanánt azt mondhatom, hogy ez a játék minden tekintetben jó. Nem azt állítom, hogy a világot sikerült megváltoztatni a készítőknél, de amit egy ilyen típusú programnak tudni kell, azt a Looney Tunes Space Race teljes mértékben magáénak mondhatja, így nyugodt szívvel ajánlom mindenkinek kortól, nemtől, szexuális beállítottságtól és legfőképp pártatlástól függetlenül.

aDaM



pohár Sangria mellett, azt mondta, hogy túl sok novellát írok, őt pedig az érdekli, hogy mi van a játékban, nem az én romantikus történeteim, így nem szaporítanám tovább a leütést feleslegesen, merüljünk bele a program tartalmi részébe. Ahogy a név is mutatja Tapsi-Hapsi, Dodó-kacsa, Szilveszter, Csörke, egyszóval az ismert WB-csapat (és itt most nem facióról írok) lesz a főszereplője ennek a játéknak, ami nem más, mint egy versenyprogram, amolyan Wipeout szerűen megalkotva, de sokkal mesészerűbb elemekkel. A grafikáját nézve a játéknak mindenben mindene, bár az a Anti-Aliasing-effekt hiányzik az animációkból, így engem nagyon zavart, hogy a karakterek és tárgyak széle folyamatosan vibrál.

Először azt hittem, hogy pusztán a 60 Hz-es beállítás miatt van, de idővel rá kellett ébrednem, hogy minden frekvencián ugyanúgy mozog a tárgyak széle. Persze ez csak egy minimális hiba, így nem kell rögtön pálcát törnünk. Nagyon alaposra csinálták a játékot a készítő! Hogy ez mit is jelent? Azt, hogy pár óra után már kicsit idegesíteni fog, titeket is, hogy mindenre rákérdez a gép háromszor, de ez a negatívum, pusztán onnan jutott eszembe, hogy a 50/60Hz-es megajldást is felajánlja a gép már a játék elején.

A főmenüben több érdekes pontot is találunk, így haladjuk szépen sorjában! A RACE nyilvánvalóan a verseny. Itt első körben ki kell választanunk, hogy pontosan kivel is szeretnénk versenyezni. Természetesen a kezdetekben még csak 3 versenyző áll rendelkezésünkre, így csak jó pár megnyert verseny után tudunk a szélesebb palettán válogatni. Ha kiválasztot-

mellyel az előttünk haladókat tudjuk megkritikálni és átmenetileg kivonni a forgalomból. Persze vannak kivételek, mint például a Roger Nyúl a pácban c. filmből megismert szállítható lyuk, amit ha mögénk ledobunk, remélhetőleg az utánunk következő delikvens belezuhan, ezzel is pár másodperc elnyújtva nekünk.

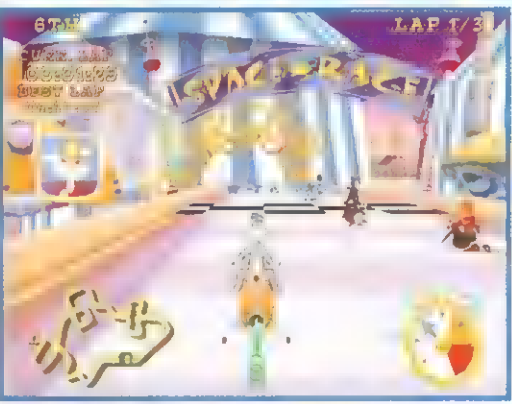
A fegyverek is un. Acme-szerűből valók, így van itt bomba, kengyelűtő gyalogakukukból ismert expander testű boxkesztyű és mindenféle pisztoly. Persze találhatunk pozitív dolgokat is, mint például a négylevelű lőhere, amit ha aktiválunk, sebezhetetlenek leszünk jó 10 másodpercig.

Irányíthatóság szempontjából közepesre sikerült a játék, néhol kicsit könnyen sikerül kirepülnünk a pályáról, másol egészen jól tarthatjuk magunkat. Ami engem néhol felhúzott az a teljes mértékű tehetetlenség az ellenfelek fegyvereivel szemben. Ha valaki ránk lő, az valószínűleg el is talál majd. Ha ledobunk elénk egy csapdát, az esetek 95 százalékában nem tudjuk megkerülni. Az meg a világ legidegesítőbb dolog, amikor vezetünk és egymás után mind az 5 ellenfél felrobant, meglo, megalkoz és leamortizál bennünket, így fél körrel a verseny vége előtt az utolsó helyre esünk vissza. Ha egy kis manőverezéssel ki lehetne cselezni őket, máris másképp nézne ki a dolog. Ennyit a versenyről.

Ha nyerünk, Tokeneket kapunk érte és itt jön be a képbe a főmenü egy másik pontja, a Galleria. Van még bajnokság, idő elleni küzdelem...stb, de ez a legfontosabb.

Itt az általunk megnyert Tokeneket válthatjuk be 4 fő kategóriában. Az első az ANIMATIONS. Itt megnézhetjük, hogy melyik karakter milyen mondatokat és mozgásokat tud a verseny alatt. Természetesen mindenkinek testre szabott ára van. Tapsi-Hapsi csak 10 Token, de mondjuk a Tazmán ördög már 5000. Kinek ki a legdrágább...szó szerint.

A Secret stuff érdekes, a pályán nem megtalálható extrák alkalmazása, melyeket a versenyek alatt tudunk hasznosítani. Van itt mindenféle csapda, de itt vehetjük meg az új karaktereket is



Vannak játékok, melyek nem feltétlenül azért készülnek, hogy az ember beleképzelje magát, valami eszement jövőbe, ahol a világ legmodernebb fegyvereivel kell küzdeni, nem beszélve a rengeteg ellenfélről. Nem tagadom, hogy a fent említett játékok a legsikeresebbek és nyugodtan mondhatom, hogy én is azokat részesítem előnyben, mégis amikor megláttam a Looney Tunes Space Race c. művet nagyon megtetszett pont azért, mert alapvetően egy egyszerű játékról van szó és minden egyszerűség ellenére nagyon összetettre és színvonalasra sikerült. Tudnék még órákig írni a filozófiai részéről a játéktesztnek, de amikor a Csipivel legutóbb találkoztam egy

tuk a mesefiguránkat, a helyszín következik, ami szintén viszonylag kevés, pontosan 5 pálya a első alkalommal. A verseny előtt az utolsó beállításoknál a szabályokon buherálhatunk egy kicsit, mint például kötelező körszám, segítések, turbók...stb. Pár másodperces töltés után már kezdetük is a száguldozást. Maguk a pályák, mint már említettem nagyon hasonlítanak egy Wipeout vgy egy



LOONEY TUNES SPACE RACE

INFOGRAMES

| | |
|---------------|--------|
| GRAFIKA: | JÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | JÓ |
| SAVATOSSÁG: | JÓ |
| ZENE / HANG: | JÓ |
| HANGULAT: | KIVÁLÓ |

14 JÁTÉKOS
MEMÓRIKÁRTYA SMS TÁR
ANALÓG RÁNYÍTÓ BÉLÉLÉSI

✓ A LÁTVÁNY
X NEHEZ

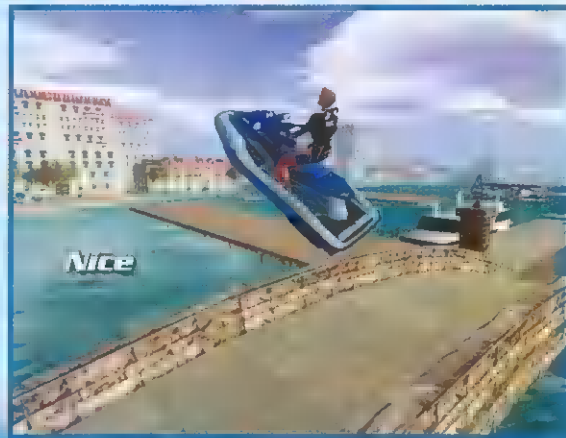
8 pont

VÍZ-ANIMÁCIÓBÓL JELES

Nos igen, volt az a játék, amiről pontosan tudtam mit fogok írni. A történet vagy két hónappal ezelőtt kezdődött, amikor is Don funa and boss brother mondta, hogy látott neten valamiféle Jet-Ski szimulátort PS2-re, ami meglehetősen jól nézett ki a letöltött videó alapján. Nos, ez már azért is jelent valamit, mert Don brudda a Magyar Jet-Ski Szövetség race marshallja. Szóval ha ráfigyel valamire, ami ezzel a sportággal kapcsolatos, akkor azt nem lehet valami igénytelen förmedvény. Így kisvártatva be is szereztem a Splashdownból egy példányt, és valóban nem nézett ki rosszul. Mivel sajnos én még életemben nem ültem élő jeten, kíváncsian vártam a hozzáértő szakvéleményt egy hétvégén, mikor is elhoztam munkahelyemre a playstáción egy kis hétvégi, hajnalig tartó összejövetelre. Sajnos az installáció után még dolgunk akadt, ezért Dozsit (Don's old man) ültettük a játékhoz – ki ugyancsak szaktekintély ab-

ban), hogy a hajó orrát lefele irányítva az ember átmeny egy akadály alatt. Nos, ha real life valakinek nem megy elég mélyre a jet, és feje ki a víz fölé, akkor igen közelről megvizsgálhatja az adott objektum felületét az arcával. Na, de még nem tartunk ott, mivel egyelőre feltételek hangerővel hallgatom az intro zenéjét. Az extrém sportoknál megszokottan dinamikus, élő zenét pakoltak fel a zenesávokra Infogramesék, amolyan igen ismert előadókól, mint pl. a Blink 182. A menük hagyományosan arcade vagy career futamokra adnak lehetőséget, de persze van training, vs és options is. A traininget szerintem csináljátok végig, mert egyrészt egyszerű, más-

si rész, a figurázás: jobbra lent a sebességmérőnél található egy csík, amit ugratások közbeni mutatóvonalokkal (R/L gombok) tudunk feltölteni (ha jól figyeltem, egy kis bonusz sebesség reményében). De vigyázzunk, mert rontásnál kezdetűnk az egészet elől. Ugyanígy figyeljünk a bójákra is, mivel ha rossz irányból veszünk be egyet, az azonnali sebességcsökkenést von maga után! Bár



SPLASHDOWN



ból a szempontból, hogy a nyári idényben ő szervizeli a járgányokat a versenyek előtt és után. Nos, elmondhatom, hogy a game osztatlan sikert aratott! Még Gepu (mein php obersturmannführer) is leült elé, és páros játékban defatalték egymást amolyan körmérkőzés szinten. Hm, azt hiszem most áttérek a játékra lassan, bár ez mintha USA verzió lenne az általunk megismert Pal-ossal szemben.

Gondolom Jet-Ski-t már a nagy többség látott: ezek olyan vízi motorhoz hasonló dolgok, de propeller helyett egy csigával beturbózott vizsgárg hajtja előre, amelyet a csiga után elhelyezkedő fúvókával lehet a megfelelő irányba fordítani, ezáltal kormányozni. A játék elején megkapjuk a szokásos figyelmeztetésünket, miszerint ez csak játék, és ne próbáljuk meg ez alapján irányítani járművünket, illetve ne nagyon próbálgassuk az itt elsajátítható trükköket az életben. (ha lehet kölcsönzőben se gyakoroljátok a trükközést – Don) Ezt mondjuk megérttem, mivel például lehet olyat is csinálni (nem csak a game-

részt meg más irányítani egy ilyen vízi csodát, mint mondjuk egy autóversenyt vagy ilyesmit. A tréner csak segítségével megtanulhatjuk az alap haladást és fordulást, a hydroplaninget (hajó elejét megemelve nagyobb sebesség elérése), submarine-t (hajó orra le, így lehet akadályok alatt is átjutni, megrövidítve egy egy pályarészt pl.), a bunny hop-ot (hajó orra le, majd utána rögtön fel, amitől a jet kiugrik a vízből), és az invertet, ami úgy néz ki, hogy a hajó orrát ugyanúgy le kell nyomni mint a nyúlgránsnál, csak éppen feljövételnél a testsúlyt hátul is kell tartani, amivel egy szép hátraszálló kivitelezhető optimális esetben. Van még egy gyakorló-

ajánlgatom, de szerintem senki nem fog gyakorlatozni tuti, hanem türelmetlenül möris versenyezni akar, na mindegy, azért leírtam. A választható pályák és versenyek természetesen futamok megnyerésével bővíthetők, és a jetekek értékei is szokványosak: gyorsulás, sebesség, kormányozhatóság és stabilitás.

A játék tényleg szép! És hasznos így tél-víz idején, mert az ilyen versenyek erősen kötődnek a vízhez és napsütéshez, ami talán segít eloszlatni a téli depresszió moradékat. A játékbeli víz csodálatosan mozaik a valódi közeg kinézetét és fizikáját is, ennyire elethű felszínt ritkán láthatunk azt hiszem. Csillag, fodrozódó hullámok, a

száguldo hajók által felvert hab, a fehérek és barnás élővilággal borított, az ember szinte beleugrana a katódugárcsőbe (plazmaernyőbe gazdagok esetében), hogy lubickoljon egyet. Egyes helyeken nagyobb hullámokkal is találkozunk, ezek amolyan tarajos fajták, amik kellemesen megdöböljék járművünket. Mehetünk tenger mellett, folyóban vagy mesterséges pályán, amikből nem spórolták ki a különféle akadályokat sem persze. A jetekek a víz kölcsönhatása teljesen valós időben van számolva, ennek köszönhetően nincs benne semmi darabosság vagy törés, teljesen folyamatos mozgást tapasztal a t. gamer. Ami egyedül kissé bém, az az esések kivitelezése (mint az egyetlen előre letárolt dolog a repülő trükközésekkel együtt). Vagyis nem annyira bém, csak emellett a lágy kezelés mellett tűnik darabosnak kissé. A pályák az egyszerűbbektől a meglehetősen bonyolultakig megtalálhatóak a listában, és legtöbbjük hivatalosan is ilyen versenyeknek ad otthont, vagy erre épült. Azt hiszem, a leg-híresebb a Lake Havasu köztük, de hát sajnos én lenni lamer. A verseny feelingje is ott van nagyon, a versenyző és az ellenfelek dumálnak, látványosakat repülnek az ugratások, majd esnek nagyokat. A játékok meglehetősen gyors, de szerencsére kis gyakorlatozás után kiválóan irányítható. Szerintem, aki nem elhivatott eme sport irányába, a játék szépsége miatt akkor is érdemes rávetnie egy pillantást erre a tényleg kiváló vízi racerre. Csodás, játszható, élvezetes. Remélem, nem csak a fanoknak...

Dzson

Hiányosságként még megemlíthető, hogy csak Sea-Doo gépekkel lehet haladni (XP, RX, stb), és a versenyeken ellenfélként is csak ezekkel találkozhatunk. Jó lett volna, ha legalább a Yamahákkal (Waverunner, Waveblaster széria), vagy Polarissal lehetett volna együtt versenyezni. (Don)



SPLASHDOWN

INFOGRAMES

| | |
|------------------------|--------|
| GRAFIKA: | KIVÁLÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | KIVÁLÓ |
| SZAVATOSSÁG: | KIVÁLÓ |
| ÉRTELMEZÉS / HANGULAT: | KIVÁLÓ |

12 JÁTEKOS
MEMÓRIKÁRTYA SMD FORM
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
✓ JETSKI AN EGÉSZ GAME
REÁLIS MOZGÁS ÉS HATÁSA
× LEHETNE BENNE TÍR
FATTA IT

9.5 pont

[illegible][illegible]

üködne, íva
 meg, az ellenkező
 esetben ennek
 ez az a
 is az a
 részlelni, inkább arra
 ténnek, hogy
 m írási
 sek meneti
 a sok



ATO SECURITY



11. A fenti... igaz... ak...
 12. Az ezer...
 13. A föld...
 14. A föld...
 15. A föld...
 16. A föld...
 17. A föld...
 18. A föld...
 19. A föld...
 20. A föld...
 21. A föld...
 22. A föld...
 23. A föld...
 24. A föld...
 25. A föld...
 26. A föld...
 27. A föld...
 28. A föld...
 29. A föld...
 30. A föld...
 31. A föld...
 32. A föld...
 33. A föld...
 34. A föld...
 35. A föld...
 36. A föld...
 37. A föld...
 38. A föld...
 39. A föld...
 40. A föld...
 41. A föld...
 42. A föld...
 43. A föld...
 44. A föld...
 45. A föld...
 46. A föld...
 47. A föld...
 48. A föld...
 49. A föld...
 50. A föld...
 51. A föld...
 52. A föld...
 53. A föld...
 54. A föld...
 55. A föld...
 56. A föld...
 57. A föld...
 58. A föld...
 59. A föld...
 60. A föld...
 61. A föld...
 62. A föld...
 63. A föld...
 64. A föld...
 65. A föld...
 66. A föld...
 67. A föld...
 68. A föld...
 69. A föld...
 70. A föld...
 71. A föld...
 72. A föld...
 73. A föld...
 74. A föld...
 75. A föld...
 76. A föld...
 77. A föld...
 78. A föld...
 79. A föld...
 80. A föld...
 81. A föld...
 82. A föld...
 83. A föld...
 84. A föld...
 85. A föld...
 86. A föld...
 87. A föld...
 88. A föld...
 89. A föld...
 90. A föld...
 91. A föld...
 92. A föld...
 93. A föld...
 94. A föld...
 95. A föld...
 96. A föld...
 97. A föld...
 98. A föld...
 99. A föld...
 100. A föld...

emé diktatúra
 ebbe a kenyérgigébe, a kározzák az
 diktatúra, minden minden, minden, minden
 amivel a diktatúra minden, minden, minden
 nek ellen.
 Mi is ennek a diktatúra, minden, minden, minden
 csodálatos, minden, minden, minden, minden
 ban a diktatúra, minden, minden, minden, minden
 minden, minden, minden, minden, minden, minden
 és aki az
 nem
 lesz a diktatúra, minden, minden, minden, minden
 minden, minden, minden, minden, minden, minden
 minden, minden, minden, minden, minden, minden
 kell
 Természetesen vannak
 akiket a diktatúra, minden, minden, minden, minden
 és rendet

ral
...
rend-
amint a nevek
...
nem ...
sz.
Két ...
... a ...
ny ...
...
A ...
az ARCADE ...
...
és ...
... küld ...
iff által ...



Hát ez minél több az értékű munka
által kitenyészített klónt... minél
idővel egyre több...
küldetésekéről, amit... első
ezt a... mert itt...
Ha már itt tartunk, benne van... eme
az... az...
jobb oldal... a különféle verekedésekhez
el vannak... gyverek
itt fő... mint gáz... vagy be... a...
k és már lehet...
ha...
kergetnek a...
denképp... mert...

[illegible]

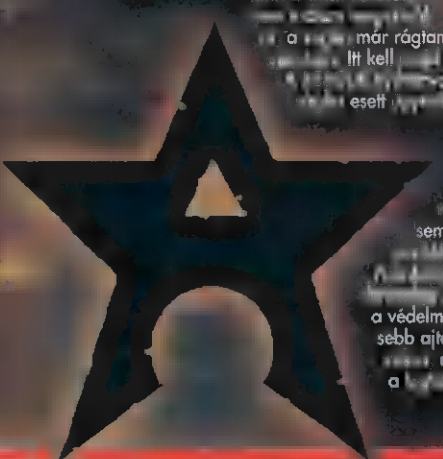
Á irányításra, a le van
 nyújtva, a közlekedés
 merre, a lyk-ly.
 esen, az
 n. Fontos
 bár, bír a
 sem
 a van
 ez nem azt
 a
 nem, akkor
 már nagyon





...és a játékban is ki-
látszik, hogy az ő
...és a játékban is ki-
látszik, hogy az ő
...és a játékban is ki-
látszik, hogy az ő

...és a játékban is ki-
látszik, hogy az ő
...és a játékban is ki-
látszik, hogy az ő



STATE OF EMERGENCY

ÖSSZEGZÉS

A State of Emergency...
...és a játékban is ki-
látszik, hogy az ő
...és a játékban is ki-
látszik, hogy az ő

...és a játékban is ki-
látszik, hogy az ő
...és a játékban is ki-
látszik, hogy az ő

...és a játékban is ki-
látszik, hogy az ő
...és a játékban is ki-
látszik, hogy az ő

...és a játékban is ki-
látszik, hogy az ő
...és a játékban is ki-
látszik, hogy az ő



GRAFIKA

...és a játékban is ki-
látszik, hogy az ő
...és a játékban is ki-
látszik, hogy az ő

HANGHATÁSOK

...és a játékban is ki-
látszik, hogy az ő
...és a játékban is ki-
látszik, hogy az ő

STATE OF EMERGENCY

TAKE 2

GRAFIKA: M

JÁTSZHATÓSÁG: 16

FEJÁTHATÓSÁG: 16

ZENÉ / HANG: M

HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

MEMÓRIAKÁRTYA SNE (220KB)

JELLEN RÁNYTÓ BÚZÁK (200KB)

✓ HANGULAT A CSÚGON

✗ HANGULAT A CSÚGON

8

pont



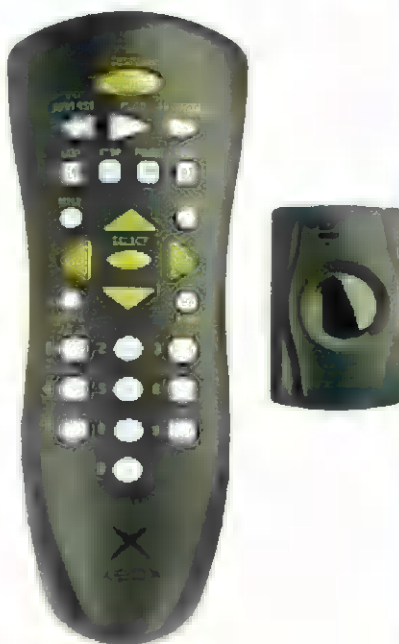
"Vigyázzon, nehézl!" – figyelmeztették a bolti eladók a japáni vásárlókat február 22.-én. Nos, az állítás igaz az Xbox súlyára és – sajnos – a sorsára is. Ha nehézségekkel kell szembenéznie a redmonti óriásnak, akkor azt csakis és kizárólag az emberi butaságnak és előítéleteknek köszönheti. Az Amigás óvilág és a Linuxos újvilág

nehéz. Egy másik konzolhoz viszonyítva. Valójában nem nagyobb, mint egy képmagnó és nem is nehezebb. A TV alá mindenestre tökéletesen illeszkedik – a

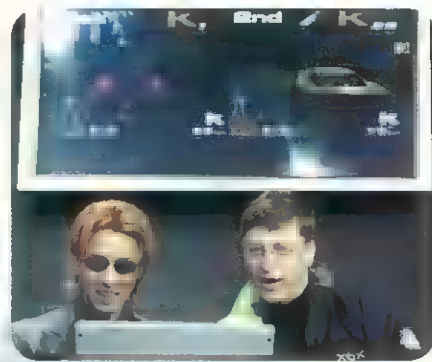


másodperc tört része alatt tűnik majd el a nappali jól megszokott Hi-Fi berendezései között. A négy kontroller port megerősít a hitben: ■ a gép játékokra lett teremtve. A 9 láb hosszú zsinór végén a hatalmas (nem OLYAN nagy, ha az ember kezében volt már Dreamcast kontroller) gamepad ■ három versengő rendszer közül nagy meglepetésre a legjobb analóg karokkal bír – bár nem fekszik olyan jól a kézbe, mint a GameCube kontrollere. A Mitsumi Electric gyártotta japáni pad kisebb (Pat Ohura, MS Japan: "Mikor megkaptuk az amerikai kontrollereket, ■ női dolgozóink keze nehezen érte át a gombokat. Azonnal szóltunk Redmontnak."), jobban kezelhető egy gyermek számára és remélhetőleg hamarosan megvásárolható lesz a világ más pontjain is. A DVD lejátszást a külön

gurujai kivétel nélkül meggyőződéses Microsoft gyűlölők – okkal, vagy ok nélkül: lényegtelen. A szabad választás világában élünk; kár, hogy a szabadság harcos szakemberekhez csapódott csorda már minden konkrét tapasztalat és tényleges indok nélkül írja büszkén a Microsoft-at Microsoft-nak. Szidni valamit biztonságosabb, mint kiállni mellette; az átlagos halandó számára mindenképp. A valóság? A hardware ragyogó és a prospektusok ill. sajtótájékoztatók lelkes tömjénzésétől függetlenül a legerősebb, amit jelenleg ember a pénzért megvásárolhat. Az Intel 733MHz-es processzora az x86-os sorozat egyenes ági leszármazottja (méretét tekintve ■ legkisebb (!) a következő-generációs masinák processzorai között – ám a legfűgőbb), az "átalakított" nVidia GeForce 3 pedig teljesítményét tekintve messze felülmúlja riválisait – látványos dolgokra képes, bár elsődleges feladata a CPU felszabadítása. Rengeteg kritika éri a konzol méretét és súlyát – az Xbox valóban nagy (kb. négyszer nagyobb, mint a Kocka) és valóban



megvásárolható DVD Lejátszó Csomag biztosítja - érdekesség, hogy a különféle régiókból származó lemezek u hírek szerint a nekik megfelelő területről származó Lejátszó Csomaggal gond nélkül lejátszhatóak. Ha a "következő" generációs konzol mellé "következő" generációs hangrendszerrel és televízióval is rendelkezünk, remek befektetés lehet a HDTV A/V csomag – a jövő játéka minden bizonnyal támogatni fogják a magasabb felbontásokat is. Az SVGA monitort előnyben részesítők egyelőre buherálásra kényszerülnek – az interneten fellelhető a bekötési rajz Adobe Acrobat Reader-barát .pdf formátumban (http://www.xbox-hacker.net/resources/VGA_Schematics/). A memóriakártya beszerzése felesleges, hacsak nem kívánjuk mentett állásainkat a zsebünkben



hordani - ■ beépített merevlemez helyettesíti az általában költséges perifériát. Ami fontos: az Xbox az egyedüli konzol, ami valóban felkészülten várja az internet televíziós térhódítását (a kimenő sávban szűrőfő Dreamcast-et leszámítva), ráadásul egy "kicsit" magyar is – bizony jó érzés végigsimítani azon a "Made in Hungary" matricán ;)



Ez lenne a fa, lássuk az erdőt mögötte. A játékokat nézve vegyessék az érzelmeink: a zöld-fekete do-

AZ XBOX TECHNIKAI PARAMÉTEREI

CPU (Mikroprocesszor): Intel (32bit)
Processzor órajele: 733 Mhz
GPU (Grafikus processzor): módosított nVidia iGPU
Órajel: 300 MHz
Kiegészítő processzor: nVidia MCPX (200 MHz) / hangfunkciók
Elméleti teljesítmény: 150 millió poligon másodpercenként (csúcs)
"Valódi" teljesítmény: 50 millió poligon másodpercenként (csúcs)
Rendszer memória: 64MB egyesített
Központi memória sávszélessége: 6.4GB / s (csúcs)
Grafikus memória: nincs (egyesített)
Maximális felbontás: 1920x1080
Képfeldolgozó funkciók: hardver transzformáció és fények, teljes képernyős élsimítás, 3D effektusok, multi-textúrázás (4 egyidejűleg), textúra tömörítés.
Hangfunkciók: 256 db. 2D csatorna, 64 db. 3D csatorna, hardver 3D effektusok, MIDI DLS2 támogatás
Adattárolás: merevlemez (8GB)
Meghajtó: DVD (5x)
Adathordozó tárolókapacitása: 4.7 GB
Memóriakártya kapacitása: 8 MB

Kimenetek és bemenetek:

Kontroller csatlakozók száma: 4
A/V port: 1
Expanziós port: 1
Hálózati csatlakozó: 10/100Mbps
Ethernet broadband, 56Kbps modem csatlakozás opcionális

boz minden idők legjobban összeállított kínálatával indított – a Halo briliáns, a Jet Set Radio Future dettó; a Project Gotham Racing remekül játszható, akárcsak elődje (Metropolis Street Racer); a Dead or Alive 3 pedig gyakorlatilag tökéletesen demonstrálja, mit is vettünk tulajdonképpen – a piacon lévő konzolok legizmosabbját. Pompás szórakozás mind a négy játék. Ha ilyen lenne a folytatás, az emberek hamarosan az ablakon dobálnák ki a ri-



vális gépeiket. A büszke amerikai konzol marketingesei egy kanná benzint öntöttek ■ tüzre; de egyelőre úgy tűnik, jó ideig csak gallyakat hajigálnak majd. Be van jelenve természetesen sok izgalmas dolog: ókori fogathajtás a Circus Maximus: Chariot Battle cím égisze alatt, brutális rajzfilmgag-hegy az egykoron PC-s Sam & Max folytatásban (LucasArts), hajme-



resztő Crazy Taxi 3, lopakodós Dead to Rights (jelenleg Xkluzív), látványos Duality, idegen invázió a Half-Life 2-ben, verkedés a SoulCalibur 2-ben és a Kakuto Chojin-ban, autós üldözés a Maximum Chase-ben, sárkánylovaglás ■ Panzer Dragoon-ban. Sőtét Gibsoni cyberpunk jövő az ECTS sztárjátékában, a Strident-ben; csapásmérés ■ Yager-ben, trükközés a TransWorld Snowboarding-ban. Rejtélyes, finom Metal Gear Solid X. Az első rész vizuálisan lenyűgöző felújítása, a Játékkockás Resident Evil mintájára? Egy tel-

ra - mi OTT leszünk.



érdeklődés rohamos növekedése emelheti magasra. A PS2 viszont készen áll vele emelkedni. Csalódottak lennénk? NEM. Az igazat megvallva, a Halo önmagában elég ahhoz, hogy SZERESÜK az Xbox-ot. Nem baj, hogy nagy és nem baj, hogy Microsoft logó disziti. Az sem baj, hogy "nehéz". A játékoknak elkötelezett játékos számára lemondani róla is az lenne. Európa március 14.-én nyit be az Xbox buli-

A sort ■ 19.-én megkezdett Xbox Experience fesztivál folytatta - ■ Shibuya Q-Front épületében a kíváncsi közönség számos játékot kipróbálhatott (a Pioneer hangrendszereinek köszönhetően 5.1-es hanggal) és felpakolhatta magát elképesztő adag Xbox szuvenírral. A fogadtatás kellemes volt. Tokió Akihabara negyedének legtöbb boltja nagy előnnyel készült a kilövésre - a Softmap korlátozott számú Dead or Alive 3 Xbox kiadást készített: a konzolt és a játékot tartalmazó csomagoláson a Tecmo játéknak harcosai kellették magukat. A Laox az itt található boltjának egész második emeletét átépítette az Xbox kedvéért. A világháló-

vásárlók a japáni Amazon-t "rohan-ták" meg - néhány óra leforgása alatt a teljes készlet elkelt (előrendelésekről van szó). Hasonló sorsra jutott a DVD Playback Kit és természetesen a Dead or Alive 3. Végül eljött a nagy nap: 22.-én, pénteken, 0 óra 0 perckor Gates úr jelenlétében - ugyanabban az áruházban, ahol annak idején Ken Kutaragi útjára engedte a PlayStation 2-t - átvágták a zöld szalagot. De facto az árusítás reggel hét órától indul meg - hosszú sorokkal a populáris Laox, Softmap és

Messe Sanoh boltok előtt, gyéresebb érdeklődéssel másutt. A mozgolódás a tavalyi GameCube megjelenés mértékéhez volt hasonlítható. Kilenc órakor újra feltűnt Bill Gates - játszott egy rund Project Gotham-et a népszerű J-Pop csillag, Yoshiki ellen (ex-X-Japan :), szólt néhány szót, majd távozott. A Microsoft ládája 12 játékkal került forgalomba (a teljes listáért lásd az előző szám Mazsolázóját) - leggyorsabban a Dead or Alive 3 fogyott, csaknem egy az egyhez arányban a gépekkel. Kitűnően finiselt ■ Jet Set Radio Future, ■ Genma Onimusha és a Project Gotham Racing is, de mindent összevetve a konzol ~ hazavitt játék arány itt csupán másfél az egyhez lett. Sajnos a legsikeresebb amerikai X játék, a Bungie Halo-ja itt csak április 25.-től lesz megvásárolható. A 250,000 gépből 123,000 talált magának gazdát az első hétfőn - a korlátozott számú (50,000) áttetsző kiadás az utolsó darabig elkelt - hozta le az adatot ■ Bloomberg és tőlük függetlenül a japáni Famitsu magazin is. A lassú indulás után kíváncsian várjuk, vajon sikerül-e az amerikai játékgépnek meghódítania a videojáték-világ anatómiai szívé. A teljes kép kedvéért: ezidáig 1.8 millió Xbox, 2.7 millió (1.2 millió Japánban) GameCube

EUROPÁI MEGJELENÉSI NAPTÁR

Március 14.
(Xmas-day/
A megjelenés napja):

Amped: Freestyle Snowboarding
Batman: Vengeance
Blood Wake
Dark Summit
Dave Mirra Freestyle BMX 2
Dead or Alive 3
Fuzion Frenzy
HALO
Jet Set Radio Future
Mad Dash Racing
Max Payne
NBA Live 2002
NHL 2002
NHL Hitz 2002
Oddworld: Munch's Odyssey
Project Gotham Racing
Rallisport Challenge
Tony Hawk's Pro Skater 3
TransWorld Surf
Wreckless: The Yakuza Missions

Március 18.:

Arctic Thunder
Deadly Skies (Airforce Delta Storm)
ESPN International
Winter Sports 2002
F1 2002
Genma Onimusha
The Simpsons: Road Rage

Június végeig:

Blood Omen 2
Buffy the Vampire Slayer
Championship Manager Season 01 /02
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex
FIFA 2002 World Cup
International Superstar Soccer 2
MotoGP
NBA Inside Drive
Test Drive - Off-Road: Wide Open Shrek
Spider-Man: The Movie
Star Wars: Obi-Wan

és 26 millió (9 millió Japánban) PS2 talált tulajdonost. Utóbbi esetében nem illik megfedkezni ■ 20 hónapos előnyről.
reiker@eigo.co.jp

XBOX

jesen új epizód? A Konami képviselői hallgatnak. Sajnos látszólag mindegyik nélkülözi az igazi, isteni szikrát (a szótárban lásd ■ Nintendo címszó alatt) - és a jól bevált - nem feltétlenül rossz - századik folytatást a fanatikus rajongónak receptet is. A túléléshez a neves fejlesztőházak meggyőzése kell, hogy ■ Microsoft elsődleges feladata legyen: az Enix, Squaresoft, Capcom, Namco, SEGA kvintetté. Exkluzív - kizárólag IDE készülő - játékokra lenne szükség, a legtöbb fejlesztő azonban remekül érzi magát a "multiplatform" divathullámat lovagolva (Peter Moore, SEGA of America: "Ha \$5 milliót költesz egy játék fejlesztésére, remek dolog, hogy potom félmillióért megduplázható a közönség - ennyibe kerül átírni egy másik gépre."), vagy egyszerű ■ óvatos (Kenzo Tsujimoto, Capcom Japan: "Ha a Microsoft elad 5 millió Xbox-ot Japánban, átgondoljuk a dolgokat - ez az a határ, ami felett profitot termel fejleszteni valamine."). Akár a GameCube, ez a konzol sem versenyezhet a Sony örökségével; egészen biztosan nem az elkövetkező 2-3 évben - később a világháló / online eldorado utáni



BIG IN JAPAN

Kipipálhattuk a japáni Xbox kiadást is. A mulatságok már 16.-án kezdetüket vették a Dead or Alive 3 Velocity King Tournament párviadallal, a szigetcsoport 89 GameShop boltjában. A dobogósok egy "Special Edition" Xbox-ot és egy mesészerű DoA3 csomagot (játék, poszter, soundtrack, egérpad, stb.) vihettek haza.



Bár a Headhunter című játékkal már egyszer foglalkoztunk az egyik korábbi számunkban (akkor a PS2-es verzió volt tesztelve), mégis Martinnal úgy gondoljuk, hogy a játék van annyira jó, hogy megér még egy misét. Következ tehát most a DC változat ismertetője!

METAL GEAR SOLID?

Legalábbis nekem ■ jutott eszembe, nagyjából tíz perc játék után. A készítők le sem tagadhatják (vagyis hát letagadhatják, csak ki fog hinni nekik?), hogy szinte mindent az isteni MGS-ből vettek át, kezdve ■ szereplő irányításától, egy csomó más dologig. Ez mondjuk szerintem egyáltalán ■ baj, ■ MGS, úgysem próbálta még senki lemásolni, most pedig egy kifejezetten élvezetes és használható kópiával állunk szemben. A történetről sok mindent az elején nem lehet tudni. A közeli jövőben járunk, Los Angeles-ben. A főhős Jack Wade, egy fejvadász ■ egyik ügynökségnél, ugyanis ekkora már engedélyezve vannak ■ ilyen magánkopókhoz hasonlító, egy jó nagy adag lövéért mindenre képes fickók tevékenysége. Ennek hátránya, hogy ezek a fejvadászok ritkán szolgálják a jó ügyet, mi azonban most kivételt tesszünk. Kezdetkor egy műfőszalon ébredünk ■ Biotech egyik részlegében, teljes az omnéziánk, azt ■ tudjuk, ki vagyunk, lehet tehát elindulni, és szépen kideríteni, mit is csináltak vajon velünk, és legfőképp kik állnak az ügyünk és még sok más gazemberség mögött? Először is nézzük át az irányítást, mert egy kicsit összevagy a dolog.

AZ IRÁNYÍTÁS

A játék egy külső nézetből látható akció-program. Ellentétben a Metal Gear Solid-hoz képest, itt nem fentről vagy izometrikus nézetből látjuk az emberünket, hanem ■ esetek nagy részében ■ hátunk mögött foglal helyet az operatőr. Kezdjük. Az analóg karral mozgunk, akár futásról, akár sétáról van szó. Residentesen ■ jobb oldali ■ (R) a célzás, ennek nyomva tartása mellett is lehet haladni, csak futni ■. Az A tüzelés, az X pedig a célpontváltás. Ez főleg akkor jön jól, ha ■ gép automatikusan nem a közelebbi ellenfelet célozta

HEADHUNTER

A DREAMCAST UTOLSÓ NAGY JÁTÉKA?



be, vagy akkor, ha nem az ellenfelet, hanem valamilyen élettelen tárgyat akarunk becélolni. Az R a guggolás, célzni és löni ebben ■ állapotban is lehet, viszont guggolva célzni és haladni egyszerre már nem. A guggolás egyben ■ fedezékbe bújást is takarja. A B ■ bukfcnc, lehet előre, s a két oldalirányba is gurulni, akár célzás közben is, ■ egyébként egy nagyon hasznos mozgás, kiválóan alkalmas ■ ellentelk lövéseinek kikerülésére. Az Y-nal MGS módjára emberünk a falhoz lapul, és ott oldalazva lapokodik. Ebben ■ állapotban az X-szel tudjuk állítani a kamerát. Ha épp ■ aszlop vagy egy sarok mögött vagyunk, ki ■ tudunk kukucskaálni (analóg kar), vagy akár ki tudunk bukni és löni (R+A). Elengedve az R-t ismét fedezékben leszünk. A kereszt fel a tárcsere. Bár ■ alapfegyverünk végtelen lőszerrel rendelkezik, a játék táranként számolja ■ golyókat, ezért taktikusan egy-egy nagyobb tűzharc közben, mindig fedezékbe húzódva váltunk tárat, nehogy pont rosszkor fogyjon el a töltényünk. A kereszt le irányra bejön ■ tárgylistán a bal alsó sarokban, itt a kereszt jobb-bal irányokkal tudunk válogatni, majd amit használni szeretnénk azt szintén a kereszt le irányval tudjuk kiválasztani. Ezt hívja ■ játék gyors menünek. Általában egyre keményebb fegyverek, eü csomagok lesznek nálunk, illetve ■ út közben felsegedett használati tárgyak (kulcsok, kódkártyák). A későbbi pályákon

majd kapunk egy kódfelelő szerkezetet is. Két cuccra külön kitérnék még: az egyik az adrenalin, amit sok helyen találhat, mindössze arra jó, hogy egy kevés ideig jobban pörögjön az emberünk (mint ■ a Duke-ban a szteroid), a másik pedig a Decoy Shellek. Ezek üres töltényhüvelyek, eldobásuk után ■ örök ■ zaj irányába figyelnek, sőt elindulnak megkeresni a zaj forrását is. Egyetlen egy mozdulatról nem irtam még ez pedig ■ nyaklörés, mint ■ MGS-ben (csak szerintem itt keményebb), ezt ■ R+A kombinációval tudjuk elérni, ha hátulról csendben közelítjük meg ■ ellenfelet, és pont jó helyen állunk. A START menüben egyébként, szintén a cuccaink között szelektálhatunk, menthetünk vagy akár a begyűjtött dokumentumainkat is átnézhetjük.

A játék érdekessége, hogy a mászkálós pályák között nekünk kell közlekednünk a képzeletbeli Los Angeles utcáin egy Yamaha ZFR1-essel. Ezt csak onnan tudom, hogy grafika az egész játék alatt nagyon profi módon van kidolgozva és akár még a közlekedésben résztvevő autók is fel lehet ismerni, pedig egyikén sincs feltüntetve a márká-

ÉRTÉKELES

A már említett hibán kívül (a motor irányíthatatlanságáról beszélek), mindössze egyetlen hibát fedeztem fel játék közben, ez pedig a kamera elhelyezkedése. Nagyon sokszor lesz rossz helyen az operatőr, vagy csak késik ■ utánunk forduláskor. Ekkor függetlenül az anyag szerintem nagyon jól játszható, szóval ez nem ront sokat rajta, de lesz egy-két eset, amikor bizony nagyon bosszantó lesz, és ez miatt nem sikerült majd valami. Az összes többi komponens viszont nagyon profin sikerült, értem ezt a grafikára, ■ hangokra (szerintem ugyanaz a színész adta ■ hangját Jack-nek, aki Solid Snake-t is alakította) a játékmenetre, és a hangulatra. Elvezethető és látványos.

CSIPI M LEE



jelzés. A Crazy Taxi sorozathoz hasonlóan vannak feltüntetve azok ■ épületek, ahol valami tennivalónk van, ■ kell szállni ■ motorról (A gomb). Ami minden esetben nagy megkönnyebülés lesz, mert a járgány valami elképesztően érzékenyen reagál ■ joystick-ra. Fordulni szinte képtelenség, és a gázzal ■ csak óvatosan. Viszont azt nem lehet letagadni, hogy ■ motor lelkének viselkedése nagyon élethűen van kidolgozva: próbálgasd ■ gáz adagolását és hallgasd ■ motor hangját! Az ellenfeleink igen intelligensre sikeredtek, bár könnyű őket elcsalni



HEADHUNTER

SONY/SEGA

| | |
|---------------|--------|
| GRAFIKA: | KIVÁLÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | JÓ |
| SZAVATOSSÁG: | JÓ |
| ZENE / HANG: | KIVÁLÓ |
| HANGULAT: | KIVÁLÓ |

1 JÁTÉKOS

VRAM MEMORY, TEXTURES PAIR

✓ EREDETIEN KIALAKÍTOTT KÖRNYEZET, 14-5 ELLENFELEK, ELYEZETES EGY FEJVADÁSZ

■ GARAZDALKODNI

× IRÁNYITHATATLAN A MOTOR

■ EREDETISEK: K. ANDRÁK

8.5

pont

gba

SUPER BUST-A-MOVE



Bizonyára nem sokan ismerik az Amigán nem is olyan régiben debütált Bubble Heroest. Pedig a most következő program szinte pontosan megegyezik vele, azzal a különbséggel, hogy a Bubble Heroes sokkal szebb és átláthatóbb. A Super Bust-A-Move egy logikai játék, melyben akár gép ellen, akár egy másik játékos ellen mérhetjük össze tudásunkat. A kedves kis figuráknak (így Bubble Bobble-nak sem) nem sok szerepük van a játék során.

A zárt, Tetrishez hasonló pályán egy folyamatosan lefelé csúszó golyótömeget kell megvívni. Van egy ágyúnk, melyet a kiválasztott figuráival irányítunk. Véletlenül különféle színű golyókat kapunk az ágyú csővébe, melyeket a legjobb lehetőségek szerint kell kilönnünk. A pályán található golyók is színesek és ha három vagy több kerül egymás mellé, akkor az felrobban. A robbanás hatására van az alatta, illetve a rájuk akaszzkodó

többi gömbre is, így azok is lezuhanhatnak. A cél, hogy minél előbb tüntessük el az összes lufit a színről és főleg ne várjuk meg, mire eléri a gömbtömeg a hősiünket és az ágyúját, mert akkor nekünk lőttek. Ha puzzle módban játszunk, akkor csak a túlélés és a továbbjutás a lényeg, míg gép vagy egy másik játékos ellen nyomulva az is számít, hogy ki takarítja el előbb a buborékokat. Természetesen a link kábel segítségével kapcsolhatunk be másik játékos a menübe. Amint látható egy nagyon egyszerű, ám mégis roppant élvezetes programról van szó, amely kellő ügyességet és türelmet is igényel. Mikor kilöjük az ágyúból a löletet, használhatjuk a falakat is, hogy mandinerből találjuk el a megfélemlítő helyet.

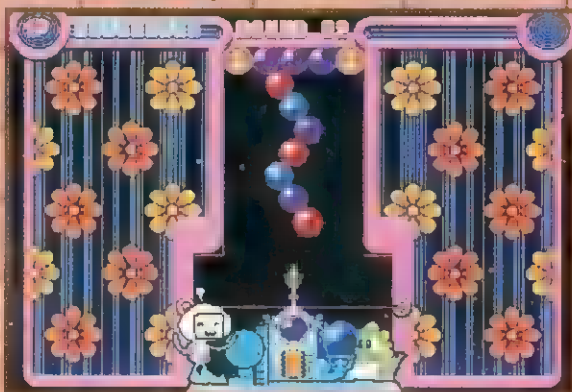
A legnagyobb probléma, ami miatt nem igazán tudtam élvezni a játékot, hogy a pá-

lyáknak hatalmas keretet adtak, míg maga a játémező és ezáltal a gömbök és minden szereplő összezsugorított. Ezeknek a kicsi golyóknak a színét is nehéz megállapítani, főleg ha egy sötétlila és egy sötétzöld kerül egymás mellé. Ismét csak beüt a gyenge kijelző által felállított akadály.

Próbáltam nem összemérni a más platformon megismert hasonló programokkal, de képtelen voltam rá. Mindenhol előjött az érzés, hogy ez jó ugyan, de láttam ezt már jobban is kidolgozva. Főleg igaz ez a pályákon látható apró animációkra (amik jártamán nincsenek is) és a színek elmosódására, meg a hátterek puritánságára is.

Pedig az említett hibáktól eltekintve nem olyan rossz ez a program, de ezekkel a képességekkel, amiket produkál, akár Gameboy Colorra is kiadhatták volna. Szerintem csöppet sem használja ki az Advance erejét.

KIS GÉP, NAGY LOGIKA?



SUPER BUST-A-MOVE

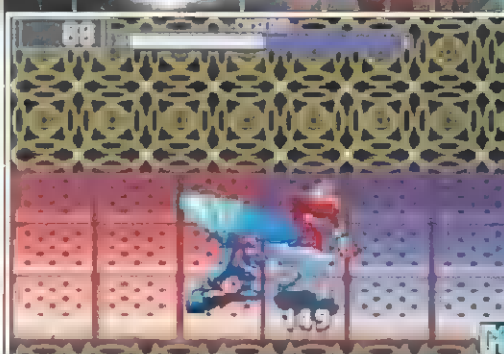
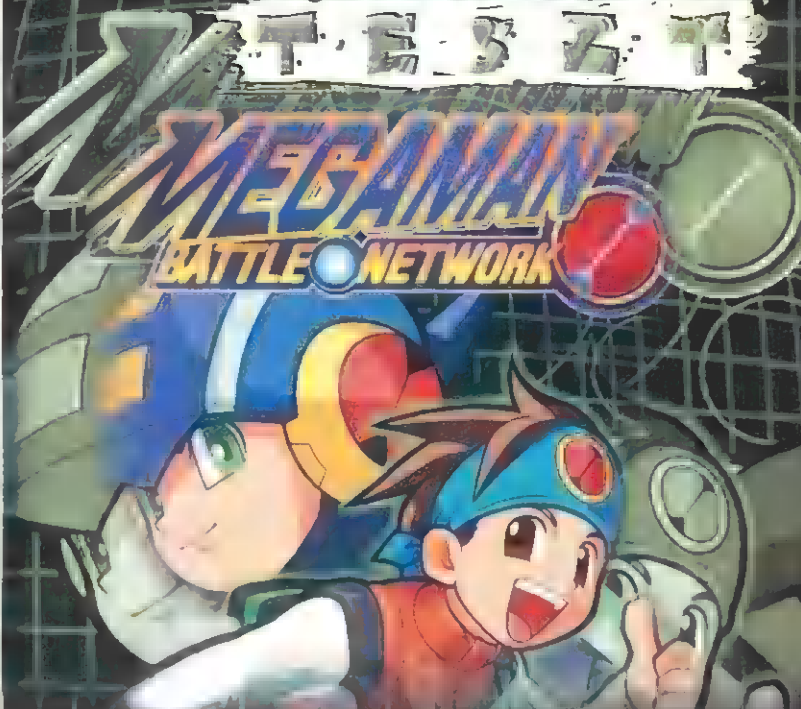
UBISOFT

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSSÁG: KIVÁLÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KÖZEPES

12 JÁTÉKOS
LINK KÁBEL

✓ TITKOS AZ ALAPÖTLET
× DE A KIVITELEZÉS NEM IGY
KÖZÖSSÉGI ÉRDEMEK

6 pont



hatunk és mindegyik újfajta fegyverrel, védőeszközzel és egyéb...
háverod

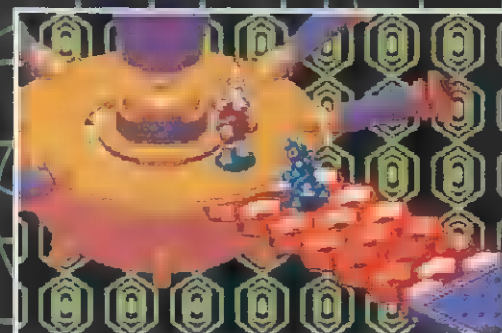
hatunk a Advan

akkor van lehetőség a tulajdonságok és chip-ek felszerelésére. Jól jön a csereberélés, természetesen, ha elfáradsz a csatában elmentés és

mikor folytathatjuk. Ha még ez sem elég meggyőző, elmondom, hogy szép grafikával és könnyű kezelhetőséggel is meg van ám oldva. És az sem elhanyagolandó, hogy a jó muzsikát tartalmazó CD-kkel, úgyhogy nem fogunk undakozni. Hidd el nekem, ez egy izgalmas kaland lesz!
Endrődy 'Neon' Tibi

MEGA HALOZATI HÁBORÚ

Egyetlen LAN-nak hívnak és egy teljesen átlogos srácnak érzem magam. Anyuval és apuval élünk egy szép kis házban, nem messze a város szélétől. Sokan mondják azt, hogy a mi világunk egy kicsit elcsúszott, hisztára cyperpunk beütést kapott. Én mindenestül így érzem magam itt, vannak alkalmak együtt...
...suli-podában, itt mindenki van egy úgy nevezett PET-je, ami a personal exploration terminusnak a rövidítése, vagyis egy személyes rendszer. Az enyém a Megan.ex-nek hívják. Ezekkel a ketyerékkel összekapcsolhatunk egy hálózatra, amely az egész életünket irányítja, még a házunk biztonságáért is felel. A barátainkkal, illetve az ő általunk megismerkedett karakterekkel is találkozhatom itt és akár párpajzshatunk is. Különböző én és Megan nagyon sokban hasonlítunk egymáshoz. Sajnos életünket egyre jobban veszélyeztetik a roboból származó vírusok, elhatároztam valamit tennem kell...
...kell vírusokat a PET és a...
...jobban megfigyelem és...
...kudartem látható, hogy...
...izometrikus...
...játékosok. Ha segítsz...
...a lervet elmésem min...
...álhatunk még együtt. Például segíthetünk a városban, bemerülünk a szobákba és bekapcsolhatjuk a PC-t, sőt, akármerre megyünk a PET-nek köszönhetően mindig fennvagyunk a hálón és elolvashatjuk az e-máiljeinket. A szülaban meginttanok a vírusokkal szembeni védekezés legjobb módszereire és arra, hogy kell használni a különböző chipjeiket. Ha találkozunk egy gonoszjávával, bizony minden tudásunkra és szellemi kapacitásunkra szükségünk lesz és igazi vilós idejű harcban mérkőzhetünk meg velük. Csak úgy megsegítek, több mint 175 különféle chipet talál-



MEGAMAN BATTLE NETWORK

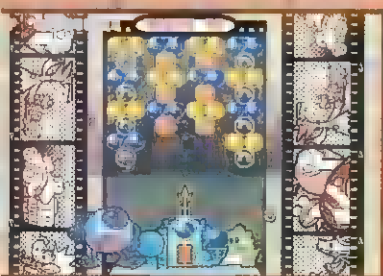
CAPCOM

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

12 JÁTÉKOS
KARTYÁRA LINK KÁBEL

✓ NAGYON ÖSSZETETT RENDSZER
✓ RENDELTETŐ ÖTLET
× NAGYON SOKAT KELL BESZÉLGETNÜNK

8 pont

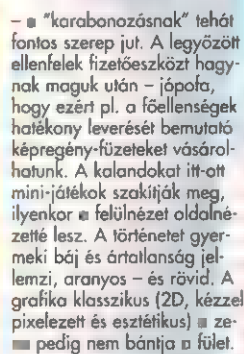


576 KONZOL

47



BOMBERMAN



egy vagy több játékos által játszható Csata-mód is (képeink innen származnak); jó hír, hogy a multihoz (akár négy résztvevővel!) elegendő egy cartridge. Ez hagyományos, ez jó, ez remek. Aki a csoportos játék aporó-jánna érdeklődik, nyugodtan adjon hozzá egy pontot az értékelő ablak pontszámához.

**ACTIVISION/HUDSON**

| | |
|---------------|--------|
| GRAFIKA: | JÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | KIVÁLÓ |
| SZAVATOSSÁG: | JÓ |
| ZENE / HANG: | KIVÁLÓ |
| MIÉRT JÓ: | KIVÁLÓ |

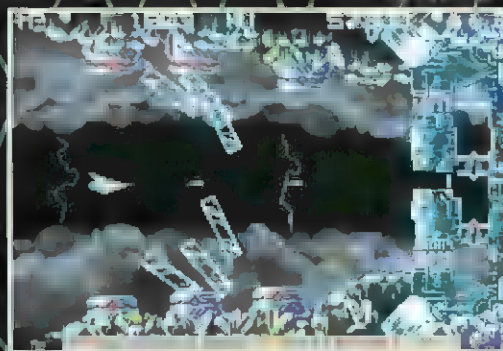
**14 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA, LINK KÁRDI**

✓ **BATTLE MODE**
× **REST MODE**

6 ponti

[illegible]

Akar. Mindenhez hozzájön az említett
 Scramble klauzúra, amely a rendezése az
 egyre- kűlő, azaz a fordított sorrendben
 sel és direkt rendezéssel is megvalósítható.
 szágha.
 embert a pályára érve a pályán egy-
 yálík
 minden a. A zene a
 az életartam a
 kifulladásnak a
 már a gép
 azaz a játékok
 ra ez maga a
 A többieknek
 ismeri



az érdekes
teljes
valók a Gra... a ma
jé... sőt és
ezen féle képp... relme
"Missile"
az ellenfele
ezek a
bonuszok
ulánzó
és természete
gen reflexeinkre kell
a nyolc
sikerrel
a gyönyörű
színezésnek
Az ál
se távozha
bosszok pedig
jobb szörös
mő
- nem elég
SZALPONTOSAN célozva kell



GRANDUS ADVANCE

KONAMI/MOBILE21

| | |
|------------------|---------|
| GRAFIKA: | KIVÁLÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | KIVÁLÓ |
| SZAVATOSSÁG: | Átlagos |
| LENYELÉS / HANG: | ELMEGY |
| HANGULAT: | Jó |

1 JÁTÉKOS KARTYÁRA

✓ NOSZTALGIAFAKTOR
KLASSIKUS HITTALÉNY

6 pont

denki BLOCKS!

PER LONGUM ET LATUM



telligent Systems gyár-
lotta (Advance Wars-t,
valaki?) A zene hasonlóan
vidám, élénk. Verdíkt? A "denki
blocks!" egy remek játék, tartal-
mas, tartós kikapcsolódás - feltétlenül
érdemes a figyelmünkre.

reiker@eigo.co.jp



"Overall Best Game of the Show" – azaz "Ügy Általában a Kiállítás Legjobb Játéka" (megint fordítottunk ;) címet vághatta zsebre a "denki blocks!" a tavalyi ECTS-en (Kispeti fotó rool! ;), tegyük hozzá, nem véletlenül! Az Aberdeen készült logikai játék egyszerű, színes,

eredeti. Ha nagyon muszáj lenne hasonlatokat vonnunk – ez a Soko-ban szírierinek. Célunk ún. Gumblokkok elültetése lesz a játéktérben, ahol nem egy esetben fehér ún. Blokkolók segítenek az esetleges kívánt alak (shape) létrehozásában. A Gumblokkok ugyanis tapadnak egymáshoz – ■ négy irányba tologatva őket kell megfejtenünk a játék megszámlálhatatlan fejtörőjét. Jessop, az öreg varázsló fogad minket a Gyakorlás menüpont alatt – mindent érthetően magyaráz el és mutat be. A magányos agytornász a Solo Games várja – ■ Tournament (Torna) módban Puzzle Sziget Puzzle Mesteri címéért kell megküdenünk a ■ sziget hét lakójával majd a cím birtokosává: mindegyikük 25 fejtörőt kínál, amiből ■ továbbijsághoz 15-öt kell megoldanunk. A Workout módban csiszolgalhatjuk ■ tudást – válaszunk ki hány Gumblokkból (elemből) álljanak a puzzle-k ill. mennyi idő álljon a rendelkezésünkre, majd rajta – vágjunk neki. A Perfect! a szigetlakók kedvenc alakjait (shape) kínálja – rajuk ki őket gyorsabban vagy kevesebb tologatással. Az alakot mindig a jobb oldali kijelzőn láthatjuk. A Tournament módhoz visszatérve egy pillanatra: ha több színű Gumblokkal játszunk és sikerül azonos alakban összeraknunk őket, vagy ha ■ megadott alakot rajuk össze (egyedül itt ■ kötelező), azért Denki Csillagot kapunk – ezeket ■ klubban (The Club) tudjuk újabb, különleges fejtörőkre váltani (Special Puzzles). Itt tekinthetjük meg már begyűjtött trófeáinkat is. A kábelén csúgók a Versus Games kínálja finomságokba kösölhatnak bele: a szigetlakók elleni küzdelem mellett ugyanis max. 4 emberi ellenfél csapathatja össze intelligenciagyadosát a Battle [2 játékos, Píros és Kék küzdenek felváltva egymás ellen, cél a tábla letakarítása – elsőként], All Change! [30 másodperc áll rendelkezésünkre az alak kirakásához – ha sikerül, a következő játékos próbálkozik] és Race (4 vagy 8 alakot kell kiraknunk – vajon ki a leggyorsabb?) módokban. A grafika különös varázssal bír – mintha nem is európai játékkal játszanánk – hasonló barzdosdák annak idején a Nintendo Panel de Pon c. örültségi (Tetris Attack, SNES) véseti az elménkbe – azt az In-

DENKI BLOCKS!

RAGE/DENKI

**GRAFIKA;
JÁTSZHATÓSÁG;
SZAVATOSSÁG;
ZENE / HANG;
HANGKÖRNYEZET**

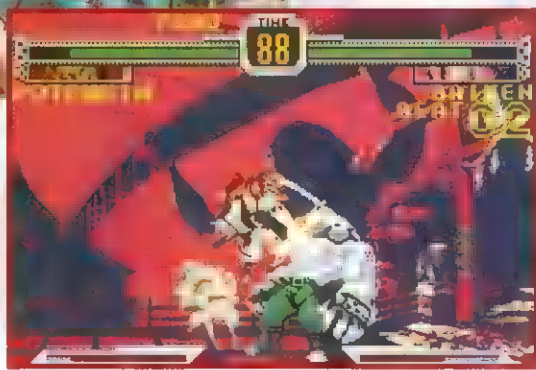
14 JÁTEKOS

MENTES KARTYARA, UN KABEL

✓ **LEADERSHIP** **KELL**
X **COACHING** **SMITH**

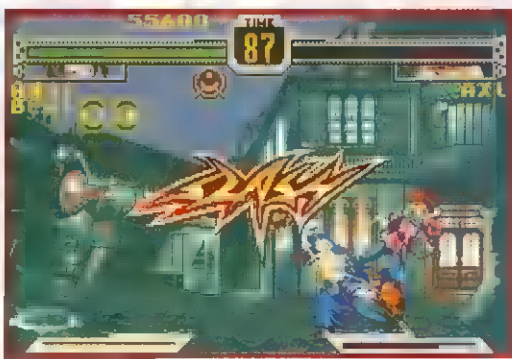
8 pont

APAGE, SATYANRISI



felig angyal teremtés. Mitellenkedés. Újabb próba, most KIZÁRÓLAG a jobbra és ütés gombok használatával. Idő: tizenhárom perc, húsz másodperc. Kérdés csak egy van: hová lett a kihívás, hová lett ■ mesterséges intelligencia? Ez így sajnos ■■ nevezhető játéknak.

reiker@eigo.co.jp



**GUILTY GEAR X
ADVANCE EDITION**

SAMMY/ARC SYSTEM WORKS

GRAFIKA:
JÁTEKHATÓSÁG:
SEGÍTHETŐSSÉG:
ÉRDEKES / MÉRŐS
HIANGULAT:

12 JÁTÉKOS

MENTÉS KÁRTYÁRA, LÉNY KÁRTEL

✓ **FLANDELLE**
 X **TILTAN FOGJÁK**

2 pont

Kihívni a Capcom-ot és az SNK-t ■ 2D vereskedős játék arénában egyidejűleg rettenetesen bátor és rettenetesen naív elhatározás: az Arc System Works és ■ Sammy második próbálkozása (a sorozat PlayStation-ön indult ■ Guilty Gear-rel) azonban sikerrel hajtott el a zuhogó ütések elől, majd döntetlent játszott a játéktérmekekben; DC-n, PS2-n és ■ számára teljesen idegen területként figuráló PC-n is. Elképesztően részletes, magas felbontású grafika, gyönyörű háttérkép, fantasztikus harci pirrotechnika; 14 egyéniséggel bíró választható karakter (Sol Badguy, Ky Kiske, Millia Rage, May, Zato-I, Potemkin, Chipp Zanuff, Faust, Baiken, Johnny, Axel Low, Anji Mito, Venom és a fetszelő kis kedvence,

nyom Kuradoberi) - bármelyikük lehetne akár Gung-Ho Gun is a Yasuhiro Nightow-féle Trigun-ban :). Lágy zongoraetűdkből és harcias gitártépsékből összeáll zenei aláfestés; na és persze egy végleteleg tökéletesített harccrendszer. Ez mind a Guilty Gear X - és ez mind NGA az Advance Edition. A GBA konverzió szinte érintetlenül hozza át a régi játékmódokat (Arcade, VS, Training, Survival) és az irányítást (az Options menüpont alatt kedvüncrű piszkálgathatjuk át a négygombos rendszert háromgombosra, hisz a "3 on 3" és "Tag Match" módokban ezt fogjuk megszólalni), ám a látszat csal. Gyakorlás indul: az esztétikus kivitelezést felváltotta annak brutálisan lebutított változata - a háttérreket mintha nem is kézzel rajzolták volna, hanem valamilyen szoftverrel lenne (de)generálva (elkűnt minden additionalis animáció is: Londonban pl. nem esik az eső és nincs kábor kutyus sem); a harcosok aprócskák, de legalább a harcba minden korábbi animációs fázisukat behozták. Pirotechnika töze abszurszujeit. A zene is az eredeti - kár, hogy "belesett ■ Sokal rádió a vízóblítésesb" előadásmodban. Sebaj. Félre a külsőségekkel. Még gyorsan kipróbáljuk a kombókat: igen, itt van Sol "Napalm Halál" suhintása, meg Johnny "Joker Trükkje" is, nem is beszélve Potemkin "Magnum Operájáról". Remek. Harcra fel - Arcade mód. Első ellenfél lenyomva. Második, harmadik lenyomva. PERFECT-re. Bosszús fejrázás. Kilépés, nehézségi fokozat felnyomása VERY HARD-ra. Újrindítás. Tíz percen belül minden ellenfél kiüve. Hozzáférhető ■ két főellenség, Testament és Dizzy, a félig démon,



Előre kijelentem, vagyok X-Men rajongó, úgyhogy ne várjatok tőle elfogultságot. A címéből ítélve PlayStation verzió kistestvére lehet, de csak címéből ítélve, mert egyéb hasonlóság bizony nem sok van. Mindenki tisztában van vele, hogy szimpla Gameboy gép milyen hardware korlátokkal bír, tehát elvileg ezt a készítő is tudták. Vannak olyan programok, melyek nem valók bizonyos gépekre, mivel olyan megszorításokhoz kell folyamodni konverzió során, hogy élvezhetelenné válik a játékmenet. Ennek ellenére, az Activision mégis kiadta a Mutant Academy című verekedős játékot. Első és második próba után is azt valom, hogy szörnyű, sőt egyenesen borzalmas.

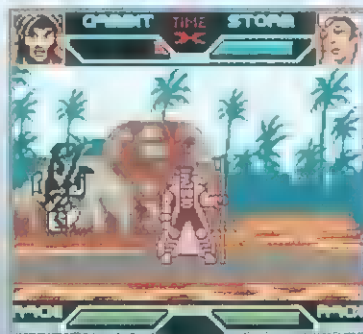
A problémák ott kezdődnek, hogy valami iszonyatosan pocskét zenét nyomat. Fájdalmas dissonancia, ahogy anyám mondaná "kakafónia". Telátlan elvette kedvem élettől, de öngyilkosságról inkább letekerem a hangert. Öngyilkosságról jut eszembe, hogy senki meg ne próbálja otthon egyedül! Erre vannak speciálisan kiképzett kommandók, hozzájuk lehet jelenkezni és nemes célért feláldozni magunkat. Ha már úgyis végezni akarunk silány kis életünkkel, tegyük valami hősies eszméért, például a Microsoft redmond-i főhadiszállásának és (az Xbox raktárnak) felrobbantása egy ránk csatolt bombával, de nem akarok tippeket adni. Visszatérve a játékhoz, a legszörnyűbb az egészben irányíthatóság, illetve irányíthatatlanság. Megnyomjuk a rugást vagy ütést, és másodpercekkel később veszi észre a program, hogy mi a helyzet. A legjobb az volt, mikor egyedül az a gomb folyamatos nyomogatásával levertem három embert. A grafika még nem lenne csúnya, de az emberek kidolgozása elég silány, főleg mivel méretük is olyan, mintha összenyomták volna őket. Egy Gameboy-ra fejlesztő haveromtól tudom, hogy működnek ezek a dol-

gok. Vagyis fogják a játékban szereplő képeket és figurákat és megrajzolják őket hatalmas fel-

bontásban számítógépen, majd lekicsinyítik parányira és beletöltik a játékba. Hát itt elnézték az arányokat, mert gnómnak néznek ki a harcosok. Mystique-re például rá sem ismertem volna és Wolverine-re is csak a ruhája színe miatt sikerült.

Hiába kínál a játék Story, Arcade, Survival és Training módokat, mivel szinte semmi eltérést nem fogunk tapasztalni közöttük, pillanatok alatt ráununk a játékra. Én azt tanácsolom, hogy jó messzire kerüljék el, ha jót akarunk magunknak. Mert ha jön a gonosz manó és megesz!

FURA ALAKOK FURA BANDÁJA



X-MEN MUTANT ACADEMY

ACTIVISION

GRAFIKA: ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG: IRÁLMAS
SZAVATOSSÁG: ELMEGY
ZENÉ / HANG: IRÁLMAS
HANGULAT: ELMEGY

11 JÁTÉKOS
LENY KÁREL

✓ IGEN JÓL JÁTSZOM VELE TÖBLET.
ERRE MEGESKÜSZÖM
X UGY AZ EGÉSZ

2 pont



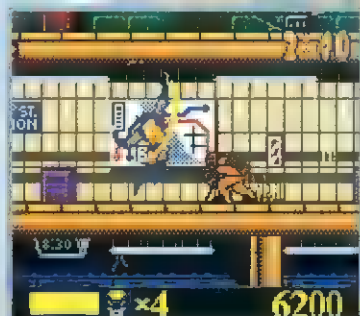
Látnok kellett volna, hogy milyen fejfel ültem neki a következő X-Men

játék tesztelésének. Szerencsére roppant optimista jellememnek köszönhetően folyamatosan bennem volt, az "nyugi, ennél rosszabb már nem jöhet" érzés, és lass csodát tényleg nem. A Wolverine's rage meglepően használható kis stuff. Nézzük mit is tud.

Először is egy platform játékról van szó, vagyis az egyik legmegvalósíthatóbb stílusról a hordozható gépeken. Sose felejttem el az ősi Tom&Jerry-t, a kedvencem volt. Az X-Men sajnos kevés ahhoz, hogy ekkora nevekkel versenyezzen, de semmiképp nem egy rossz játék. A betöltéskor egy kis intrót tekinthetünk meg, inkább nevezhető mondjuk képregénynek, melyből kiderül micsoda veszély fenyegeti a világot, meg a mutánsokat. Természetesen csakis mi tudjuk megmen-

teni egész bolygót, meg mindenkit és magunkat is, úgyhogy kalandra fel. Mint ahogy az a címéből is kiderül, Wolverine-t irányítjuk és feladatul a pályákon, időre való átjutás lesz. A menürendszer összesen egy hangerőállítást, a pályakódok beírását és az új játék kezdését tartalmazza. A harc közben két gomb ugrásra és karmolásra szolgál. Sajnos karmolással nem sokat érünk a géppisztolyos tüzelő terroriztát ellen, ezért gyakran fogjuk újratekdeni a szinteket. Utunk során egyre magasabb emelvényekre is fel kell majd jutnunk, ez az apró nyílakkal megjelölt platformokon lehetséges, melyekbe belekapaszkozhattunk és felrúghattuk magunkat. Vannak ugyan liftek is, de ritmuspálya mozgásuk megnehezíti a rájuk való felugrást. Ami meglepett, hogy egész dallamos muzsikát sikerült készíteniük a fiúknak a pályák alá, így még csak el sem aludtam, pedig ezt a tesztet már jócskán éjjel két óra után írom, a végső leadási határidő előtt egy nappal. Azi hi-

■ Martin meg fog ölni...
A mászkálás során négy egyre nehezező pályán kell keresztüljutnunk, név szerint New York, Tokyo, Savage land, Laboratórium. Mindegyiken két különböző ellenféllel akadhatunk össze, tehát túl nagy változatosságra senki se számítson. Három fiellenfel is szerepel, őket kissé tovább kell majd karmolászni va-

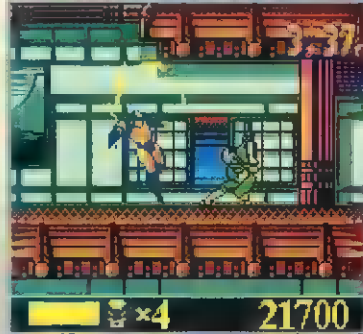


lőszintűleg. Szerencsére a grafika a GBC lehetőségeit maximálisan kihasználja és emellett

nagyon finom scrollt is produkál, tényleg nem lehet rá panaszkodni. Ami igazán zavart, hogy amint továbbmegyünk képpel, újratekdenek az ellenségek. Főleg akkor lesz iszonyatosan idegölő, ha egy szemét állat kommandós már belénk lőtt egy sorozatot, mi kinyitunk, de leestünk egy szinttel lejjebb. Természetesen energiánk megfogyatkozott, de mire visszaugrunk, megint utunkat állja ugyan az a mocskos katonák. No, de egye fene, olyan fene rossz program ez, mint az előző, nyugodtan beszerezhető, el lehet vele szórakozni.

Endrady 'Neon' Tibi

ROZSOMÁK MÉRGES!



X-MEN WOLVERINE'S RAGE

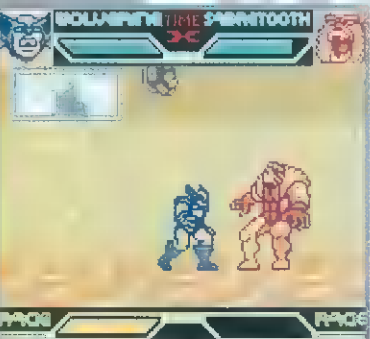
ACTIVISION

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: IRÁLMAS
ZENÉ / HANG: IRÁLMAS
HANGULAT: IRÁLMAS

1 JÁTÉKOS

✓ ELÉG JÓL KIHASZNÁLJA A HARDWARET
X IGEN EGYEDI ÖTLET. TELJES SZOKVÁNYOS

6.5 pont



ODDWORLD Adventures 2

HORDOZHATÓ ABE SZIMULÁTOR



Mielőtt nekikezdenék az Oddworld Adventures 2 értékelésének, hadd meséljek el egy (szerintem) fontos történetet a Game Boy Color első rám tett benyomásáról. Még anno a Nintendo "sima" Game Boy időkben nagyon szerettem játszani ezekkel a gépekkel, mert a bürokrácia mocsaraiban (orvos, adóbevallás, autó ügyintézés...stb.) jól jött, amolyan időelcsapónak. Amikor hosszú évek után először sikerült megkapnom idén a Martintól a Game Boy Color-ot, örültem, mert kíváncsi voltam, hogy mivel fejlődött az ipar, mióta nem foglalkoztam vele.

Le is ültem a munkahelyemen és jó dolgozóhoz méltóan nekiültem játszani! Illetve ültem volna, mert amikor bekapcsoltam a játékot szinte nem láttam semmit! Rémülten telefonáltam a szerkesztőségbe, hogy rossz gépet adtak, ahol viszont másodpercek alatt közölték velem, hogy ez ilyen és nincs a képernyő megvilágítva, magyarul: lámpa alatt vagy erős reflektorfény felé fordítva kell játszani a Game Boy Color és az Advance játékaikat is, mert különben nem látni semmit!

Az Oddworld 2 viszont némileg feledtettem minden fájdalommat, mert (még ha félhomályban is) tudtam jó másfél órát játszani vele. Grafikailag a gépből teljesen sikerült kisajtolni mindent, amire csak képes lehet, nyugodtan mondhatom, hogy hibátlan a képi világ. A kezelhetőségről nem igazán érdemes szólnom, mert azt szinte mindenki ismeri.

Röviden a legfontosabb infók: ebben a részben is beszédre kell megmenteni a szegény Mudokon-tesztvéreink lelkét, a szokásos 4-irányú gombokkal és az A-gomb lenyomásával. Ezt a játék elején elpróbálhatjátok, így mindenkinek menni fog a híres mondatok reflex-szerű alkalmazása.

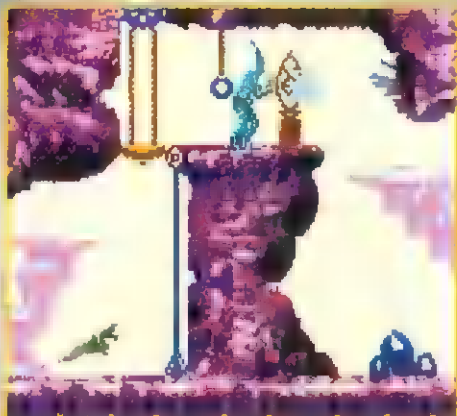
Röviden írunk a történetről. Volt egyszer Necrum városa, ahova a Mudokonok szeret- teiket temették évszázadokon át. Am jöttek a gonosz Glukkonok és szeretetük jeléül felforgatták a sírokat.

Abe, a mi hősrünk egyik éjjel otthon pihent, amikor (Kenny-hez hasonlóan a South Park-ból) megjelentek a háborgó Mudokon lelkek és arra kérték: segítsen rajtuk, mert nem nyughatnak a szent földben. Abe útnak is indult és nekiállt megmenteni a sírokat és lányokat.

Itt kapcsolódunk mi a játékba. Gyakorlatilag a vizuális és mentális akadályok megoldásával kell egyenként megszabadítanunk szegény tesóinkat. Pályánként kell egy megadott Mudokon számot teljesíteniünk, amit a START-gomb megnyomásával meg is nézhetünk, lebontva elég részletesen. Összegezve mindent, remek játékról van szó, méltóan a híre-

hez és színvonalához. Nem unalmas, minden pályán újabb típusú feladatokkal, még egy felnőtt harmincán túli játékosnak is kedve szotyanhat ehhez a programhoz. Az Oddworld Adventures 2 teljesen többgenerációsra sikerült és ezt még annak a ténye tudja elhomályosítani, hogy néha nem látni rendesen, mert a Nintendo fűtül a háttérvilágításra. (No, ilyen szép képi zavart, már rég nem írtam!!)

aDaM



ODDWORLD ADVENTURES 2

GT INTERACTIVE

| | |
|---------------|--------|
| GRAFIKA: | KIVÁLÓ |
| JÁTSZHATÓSÁG: | JÓ |
| SZAVATOSSÁG: | JÓ |
| ZENE / HANG: | JÓ |
| HANGULAT: | KIVÁLÓ |

1 JÁTÉKOS

✓ NAGYON ÉRDEKES
× NEM TARTALMAZ

8.5 pont

SPIDER-MAN



Az Oddworld 2 tesztelése után, igencsak beindultam erre a kis gépre, (annak ellenére, hogy nem igazán láttam még mindig mit), így nagyon vártam a Pókembert, mert sok jót meséltek róla és régen nagy kedvencem volt a történet, még anno akkor, amikor a műholdas csatornákon hajnalban nézhettem 10 évesen a "hálós srác" történetét.

Azt kell mondanom, hogy nagyot sikerült csalódnom, pedig a doboz szerint "Ezt a játékot nem csak játszod, át is éled". No, hát ha valakinek ilyen szint elég ahhoz, hogy belezuhanjon és minden pillanatot megéljen, akkor nekik mindenképp ajánlanám a játékot, de kicsit igényesebb és jobb játékhoz szokott kollégáknak csak némi figyelmeztetéssel nyomnám a kezébe a Spiderman GBC-s verzióját.

Lehet, hogy ha nem az Oddworld 2 kicsit kom- letebb világával kezdtek először játszani, akkor másként éltém volna meg a dolgot, így azonban minden szinten csalódnom kellett, bármilyen kom-

volt. Mondhatjuk, hogy nyilván- váloan nem képes Game Boy Color még hasonló teljesítményre sem, de ha leg- alább a történet kicsit emlékeztetne a többi konzolon megjelent elődökre.

Technikailag is találtam némi kivetniva- lót a játékban, névlegesen felmerül ben- nem a kérdés: ez a szegény Peter Parker hova a rákba (bocs, pókba) lövi ki a hálóját? A kék ég- ben is meg tudja akasztani a cuccot, mert a játék szerint igen. De, ha valaki arra számolna, hogy minden felett át tud majd lendülni és minden ellen- felek ki tud kerülni, ne nagyon reménykedjen, mert három vagy négy lendülés után, mindenképp le- pottyan a helybe.

Ennyit röviden a pókember Nintendo Game Boy Color-os történetéről, ami nem sikerült túl fényesre, bár tény, hogy rengeteg időt lehet eltölteni vele, mert mire ezen a rengeteg pályán végigrohángál- tok biztos, hogy elmegy a fél...napotok. Ja, csak ne feledjétek el vinni magatokkal zseblámpát, mert úgysem látjátok anélkül!

aDaM

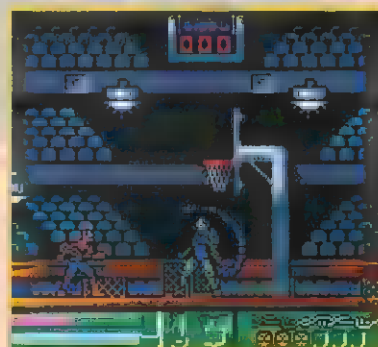
PÓKEMBERT NEM LEHET MEGÁLLÍTANI!

ponensét néztem a játéknak. Nem számít, hogy az ismert ellenfelek mind-mind megjelennek, a gyengécskére sikerült játszhatóságot és megjele- nést nem tudják pótolni. Konkrétizáljunk lassan, mert még megvadtok, hogy a levegőbe beszél- lek.

A Spiderman (nagy történelmi műlja ellenére) egy nagy durranás, sem grafikailag, sem történelmileg, viszont unalmas. Kicsit platform jel- leggel kell a mi kis pókemberünkkel száguldozni a háztetőkön és mindenkit megütni, aki szembe jön velünk. Természetesen vannak fő ellenfelek, akik sokkal nehezebben iktathatók ki az élők sorá- ból, mint egyék kollégák, de idővel őket is le- nyomhatjuk.

Sajnos grafikailag a géphez képest is gyenge a játék, határozottan mondhatom, hogy leginkább egy régi 1985-ös kvarcjáték vizuális megjelenité- sére emlékeztet, ami valljuk be: nem túl adrenalin emelő.

Na jó, annál azért kicsit jobb a vizuális megvá- ló, mégis úgy érzem, hogy nem sikerült mara- dandót alkotni a készítőknél, különösen azért, mert pont én teszteltem ennek a játéknak a PS-es változatát, ami még tartalmilag is teljesen más



SPIDER-MAN

ACTIVISION

| | |
|---------------|---------|
| GRAFIKA: | IRÁLMAN |
| JÁTSZHATÓSÁG: | IRÁLMAN |
| SZAVATOSSÁG: | KÖZEPES |
| ZENE / HANG: | ELMEGY |
| HANGULAT: | IRÁLMAN |

1 JÁTÉKOS

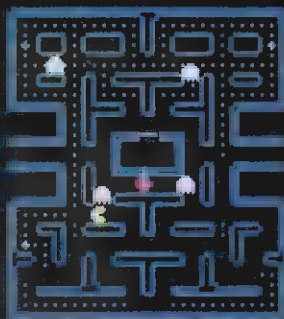
✓ JÓ HANG
× IRÁLMAN CSÚNYÁCSKA
BUGYUTA

2 pont

BACKSTAGE



| | | | |
|-----|------|------|------|
| LOW | 6870 | HIGH | 6870 |
|-----|------|------|------|

[illegible]

A Nam muzeumához hasonlóan, szín-
tén színes, sokszínű egyén. Viszony-
tával széleskörűen ismert.

van szó és a
játékot is
Ez egy
Pac Man nem
mint külön
Manból. " benne
ti ver
ami méltóság

közi
 az eg
 ami
 és
 g
 közt ami

sokkal kevesebb az eredeti
 ... M...). Erre a...
 van... mert a p... d...
 csak egy... el... nem...
 jön-e onno... ki... teffe o...
 ... által...
 ... elvesztette minden lendü-
 ... én...
 ... állat...
 ...

az OCS-n. Gyermek fel-
 és valószínűleg az
 a. Abban, mert a
 szoln. Látni a föld
 ülem leírom, a dik-
 no meg a leírás, a
 tam a leírás, a leírás
 Egy kiűzött a leírás
 Man mély alakzatok között kis
 és alakzatok között kis
 a leírás, a leírás
 és a leírás, a leírás
 ezért kell a leírás, a leírás
 a leírás, a leírás
 a leírás, a leírás
 ahol a leírás, a leírás
 a leírás, a leírás
 grafika

AKI A GÖMBÖT SZERETI...



**PACMAN
COLLECTION**

NAMCO

| | |
|----------------------|----------------|
| GRAFIKA: | KÖZEPES |
| JÁTSZHATÓSÁG: | JÓ |
| SZAVATOSSÁG: | KÖZEPES |
| ZENE / HANG: | KÖZEPES |
| HANGULAT: | KÖZEPES |

1 JÁTÉKOS

✓ **PAGMAN JE JO**
× A TUL SOK FELDOLGOZÁS

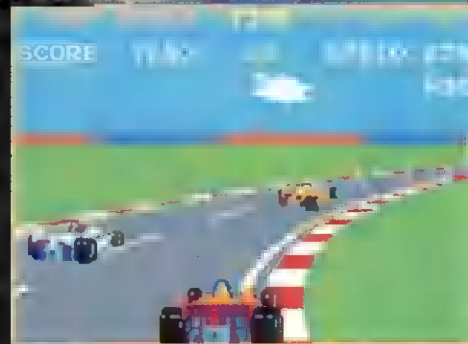
6 pont



BYEHUNK A MOZGUMBA!

Ugyanakkor ezekre a gyászolóknak érkező levelekből kiderült, hogy ha egy vagy háskori akkor az az az eredeti játék is az volt. Volt és most is van, akik a múlt zeumba, ahol – mint azt önként is – szuper régi fel, gyenge Museum eg

A Museum eg



Abstract The purpose of this study was to determine whether there were differences in the prevalence of risk factors for coronary artery disease between two groups of men who had been exposed to asbestos during their lifetime. One group consisted of 60 men who had worked in an asbestos-related occupation and the other group consisted of 60 men who had never worked in such an occupation. The prevalence of risk factors for coronary artery disease was determined by means of a questionnaire and physical examination. The results showed that the prevalence of risk factors for coronary artery disease was significantly higher in the group of men who had worked in an asbestos-related occupation than in the group of men who had never worked in such an occupation.

HIGH
SCORE
2000

2090

[illegible]

Az új móló több
nevet, mint
MS Pál-Már Pole
A kazetta

NAMCO MUSEUM

STUDIO 3

| | |
|----------------------|----------------|
| GRAFIKA: | ELMEGY |
| JÁTSZHATÓSÁG: | KÖZEPES |
| SZAVATOSSÁG: | ELMEGY |
| ZENE / HANG: | JÓ |
| HANGULAT: | KÖZEPES |

1 JÁTEKOS

A MEGVALÓSÍTÁS JÓ

MS PacMan sem a hozzá fűzött
de ezáltal a

nem
többszöröse
és csak
Mi
a szerencsétlen
lezárni

5 pont

INTERNATIONAL KARATE ADVANCED



Mikor átvettém a Columns Crown programot, jó pár órában nem akadt rá szellem. Komolyan mondom: jót nyitottam, és állítottam be a programot, mint a kis gyereket, mint a nagymamát. Az International Karate Advanced játéka egy olyan játék, amelyben a karakterek a városban járhatnak, és a városban vannak a karakterek. Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak. Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak. Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak.

Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak. Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak. Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak. Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak. Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak.

AZ ÚJ GENERÁCIÓNAK, SZERETETTEL

Az új generációnak, szeretettel. Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak. Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak. Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak. Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak. Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak.

Az új generációnak, szeretettel. Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak. Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak. Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak. Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak. Van valaki, aki tényleg nem akarja, hogy a karakterek a városban járjanak.

INTERNATIONAL KARATE ADVANCE

STUDIO 3

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS

✓ KÉNYELEM NEM AZ ENEDÉK
× KÉNYELEM NEM AZ ENEDÉK
× KÉNYELEM NEM AZ ENEDÉK

9 pont



COLUMNS CROWN

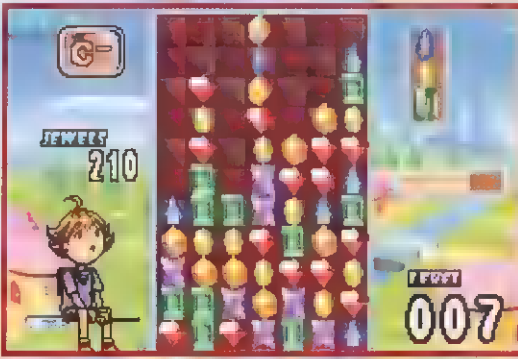


Most képzeljétek magatokat a helyembe. Ülök itt az éjszaka közepén, leadás a nyakamon, már mindennel kész vagyok, csak ez a teszt maradt a végére. A monitor fénye vibrál a sötétben, az egész város alszik. A háttérben épp egy csajt próbálok megfűzni. IRC-en, hogy ha találkozok velem, akkor az bizony jó lesz neki. Persze valahogy nekem is el kéne hinnie, hogy ez jó lesz nekem, mivel nem akarok konfrontációkat a másik éppen már sikeresen megostromolt fronton se. Szóval ülök itt a szobában és azon törom a fejem, hogy mivel töltsöm ki a helyet, mert ha megint ötszáz karakterrel kevesebbet írok, felakasztanak. Valahogy a kezembe keveredik ez a Columns Crown nevű program, beteszem a gépbe, hátha eszembe jut róla valami. Látom, a Sega csinálta, akkor olyan nagyon rossz már nem lehet. Elindul a valami intro, de a szuper takarékos izzó a szobában túl halvány fényt ad ahhoz, hogy bármit is lássak. Azért a történet pár elcsúszott szövből is világossá válik. Békés királyság, mind a király boldog, szokásos kampó szöveg, mikor aztán a királyné a kis hercegnőre hagyja a koronát. Viszont a koronából hiányoznak a drágakövek, melyek nélkül nem igazi buli hordani, ezért hát elindulnak barátinostul megkeresni ezeket. Természetesen képbe jönnek a gonosz erők és kész a baj. Az intro lehet elnyomni sehogy se, kénytelenek leszünk legalább egyszer végigszenvetni. Utána létrehozuk a karakterünket, elmentjük a kártyára és onnantól már engedni elnyomni a animációkat.

Van ugye manapság oly népszerű Survival mód, ahol addig megyünk, míg igazi pancser módjára el nem rontjuk, meg van a VS mód, ahol a gép vagy mások ellen nyomhatjuk időre. Ha legyőzünk egy ellenfelet, feltankolhatjuk a verdát, megpakolhatjuk a kasszát, vagyis elvisszük a köveket. Ha jól értettem összesen 24 kö kell abba a fránya koronába és ha mind megszerez, akkor bizony nagyon boldogok leszünk, állni fog a bál. Ezért kalandra fel, gyűjtéséket köveket, én meg megyek aludni, ezennel vége van, mint a bohnak, magamra zárom a korszort, ennyi voltam, uff.

Neon

A SMARAGDOSZLOPOK ROMÁNCA



COLUMNS CROWN

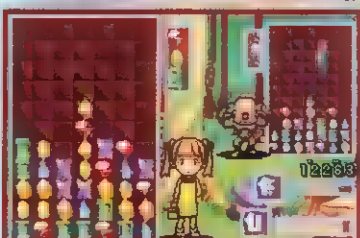
SEGA

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KÖZEPES

1 JÁTÉKOS

✓ KÉNYELEM NEM AZ ENEDÉK
× KÉNYELEM NEM AZ ENEDÉK
× KÉNYELEM NEM AZ ENEDÉK

7.5 pont



Az élet még mindig nehéz! Jó példa ■■■■■ előző Csevegő, amit példának okádék (ez direkt volt, ehe-ehe) az utolsó pillanatban kreáltam (mindig az utolsóban, néha meg az utolsó után egy kicsivel), ezért még a szokásosnál is több bakt követünk el benne (tulajdonképpen nem "tünk", hanem "tem", de gondoltam dobok a Renátóra (gyk. a tördelő) is egy kis cinket, ne hogy má' én vigyem el ■■■ egész balhét). Az, hogy néhány helyen elfelejtettük bevestagítani az én beszélősimat még hagyján, mert az intelli-

kell közületek 1 pasi!!! [Ha jó! családod, mintha kiskegyednek ■■■ lenne kö-zülünk egy pasija, nemdebar? GvM] Bojti megkaptad ■ rajzot? (Kiindulva ab-ból, hogy a Bojti átszellemült fejfel, lobogó hajjal, szembeszéll rohan-gál, nagyokat kurjongatva, kezében egy papírlapot lóbálva, nagy bizo-nyossággal merem állítani, hogy MEGKAPTA a rajzot! GvM) Nem mon-dom, hogy tegyetek be ■ csevice, üügyse tesztet be, de azé... jó, nem rinyálok. (Fiúk, betegyök neki? TEGYÜÜÜK! GvM) Csak annyit írjátok már meg lécci, hogy: tényleg van Japánban FFXVII prototípus? És a lé-nyeg: Bojtuskám, édes kis (-) manócskám, ird má' meg, hogy reagáltál a rajzra. Anyám má' rinyál, hogy menjek neki segíteni (!). Dammit. Majd foly-taljuk... (tudom, hogy már vizskettek az email hosszúságától). Na rush-olok takarítani, pedig úgy kacsingat rám a GamTurismo (lehet, hogy ki akar velem kezdeni?) (>.<) Sok, sok, sok stb. Puszi Németh Natália Budapest

Hello Martin! Én most vettem meg először a lapotot, eddig nem igazán érdekeltek a konzolok mert PC-m volt, és mindig azt fejlesztgettem STB. Akkor jöttem arra ■ következte-tésre, hogy jó lenne egy konzol mikor a PC-mről a képet kivetíttem a tv-re és úgy játszottam vele. (Is-ten hozott a hívők táborában! Fiam, örülök, hogy megér-tél, jobb későn, mint soha. Az ítélet napja már közel, addig mindenkinek el kell döntenie, melyik ol-dalra áll. GvM) Igaz, hogy nem volt egy győ-nyör és a ■■■■■ is bánta, de arra a következte-tésre juttattott, hogy jó lenne kipróbálni egy konzolt amit direkt ezért csináltak. Ekkor megvettem az újsá-gokat, miben láttam, hogy ezt a témát eléggé kened :) .Gondoltam segí-tenél nekem. Az első gond, hogy foglalom sincs mi-lyen konzolt vegyek. Az a helyzet, hogy játékok terén

Sziasztok! Néhány kiragadott idézet a Ma-gyar Nemzet hétfői számának (december 3.) Telecomputer mellékletéből: "Észak-Amerika Xbox-lázban ég.", "új fejezetet nyit a szóra-koztat elektronika világában", "eddig nem látott audiovizuális élményeket ígér felhasználó-lainak, valóság, mozifilmszerű grafikus tesztjeiményével az Xbox az otthoni szórakoztató elektronika nélkülözhetetlen szereplője lesz", "a játékosok minden képzeletet túlszárnyaló, lenyűgöző játékelmények birtokosaivá válhat-nak".

MN Hétfői magazin december 8, szombat: "várhatóan a karácsonyi szezon fő szenzáció-ja lesz", "Az egyik pult mögött maga Bill Ga-tes állt a cég új csodafegyverét, ...", "re-ménytelen a Nintendo helyzete", "Game Cu-be-ről még annyit: ■ főként 6-14 éveseknek szánt játékgép nem képes olvasni a DVD-le-mezeket". Nevetséges! Csöpög ■ nyálót, és a Microsoft pénzétől! Undorító, mert ez nem Hir-detés rovat, hanem 1 cikk! Ez a propaganda akár még fönn is tarthatja ezt a tákolmányt. És ■ szomorú! Nagyon sokan át lesznek verve a boltokban! Zalavári Peti (A cikk természe-tesen kimeríti a "fizetett hirdetés" té-makörét (amit bizonyos etikai szem-pontok szerint nyugodtan sorolha-tunk a "gusztustalan" kategóriába), ezenkívül nagyfokú lámaságról tesz tanúbizonyságot, de ■ Bill Gates úr piaci módszereit és üzletpolitikáját, plusz a magyar írott, nem kifejezet-ten "játékspecifikus" médiák cikkírói-nak e témával kapcsolatos hozzáér-tését tekintve ■ meglepetés. Ettől függetlenül az Xbox egy nagyon jó gép! Épp ma láttam egy videót (Warthog Jump címmel), ami mond-hatni hurrikánként száguldott végig ■ szakmai berkeken - a HALÓ című játék fizikáját hivatott demonstrálni, egy srác bolondozik benne, járműve-ket robbant fel, amik aztán úgy szállnak tova, mint a gyözelmi lobo-gó. Száz szónak is egy ■ vége, ro-hantam Xboxot venni... A GC persze nem csak 6-14 éveseknek való, de tényleg nem olvassa a DVD lemeze-ket. GvM)

Sziasztok! Az újság nagyon tetszik, és kívá-nom, hogy örökéletű legyen. (Ámen! GvM) Szerintem ■ lap a kezdetek óta nagy változá-sokon ment át. Úgy látom érettebbek és em-berközelibbek lettek, ■ ezáltal fokozták az olvasónak nyújtott földöntúli örömeiket. (No-csak! Te akarsz valamit? GvM) Ez idá-ig könnyű volt a dolgokat, hisz volt ugyebár a PS és szinte semmi más. Nem kellett mente-tőzni egyetlen tábor előtt sem ■ programok mennyisége miatt.(eltekintve néhány kivételtől DC, N649 ami azért nem volt ■ számottevő). Most viszont jön ez a korcs faty-ty, ■ a Gates s***** fogant szemét és he-lyet követel magának. Ne engedjétek! Az X-Box NEM KONZOL! (Eszküzmí, de akkor mi? Szerintem elég konzolos formája van, habár a dimenzióit tekintve va-lóban inkább hasonlít maffiás-kivé-zőeszközre - amit ugyebár ■ palik nyakába szoktak kötni, majd belök-ni őket a folyóba. GvM) Írjon róla a KByte és ne rontsa a mi tiszta levegőnket.

Martin, kérlek harcolj a PS2 népszerűsítéséért, hisz Te tudod a legjobban, hogy ■ a jövő. (Tudom? Ez? Harcoljak? A Maximus nevet ne vegyem fel? GvM) Felelősség-gel tartozol az olvasóidért, és nem engedheted meg, hogy újra a DC hibájába essenek. (Ol-vasók! Ne essetek meg egyszer ugyanabba ■ hibába! GvM) Ebben az országban Te vagy ■ konzolok szócsőve az egyetlen szakember, akire hallgatni kell és hallgatnak is az emberek. Én gyűlölöm az Xboxot és nem szeretném ■ Újságban látni! Maradjatok mindig KONZOL! Kérlek tegyél be a Csevegőbe, mert ez a cikk országos mérete-ket kell hogy őltsön, és így talán pár dollárt megmenthetünk Bill Gates fenekétlen zsebéből! Maradjok físzetellel hű olvasótok: Tamás György, Zalaegezség. (Tomikám, imád-lak, szeretlek, ■ sajnos olybá tűnik, hogy el kell majd viselned azt a "mocsos" Xboxot az újságban. Ha nem írnék róla, maradnék ugyan szócső, de semmiképpen sem szak-

ember! Habár, ha körbenézek itt a "halpialcon", ■■■ itt 1-2 (1 biztosan, őt ismerem is) olyan mondvascsinált konzolguru, aki iszonyatos borívás-ból csapott át vízpírdikálásba, sőt egyenesen öreg mélytengeri rájának képzeli magát, de ■■■ függetlenül nem más, mint egy kétélű béká, ami csak addig tud az általa prédi-kált víz alatt maradni, amíg nagyon muszáj neki. GvM)

Hy Martin! Ez a levél nem kifejezetten az új-sággal lesz kapcsolatod, de már annyit helyen érdeklődtem, talán te tudsz segíteni! Szóval azt szeretném megtudni, hogy mit tud a PS2! Vagyis mennyivel többet mint a PS1! Melyiket érdemes megvenni? Érdemes PS2-t venni? Lesznek rá játékok? (Most ez vagy me-gint egy ósriki levél, amit elkevert a Kapás Gáborra barátom (ujjé, me-gint mármá kentem!), esetleg a Cse-vegő malmait túl lassan őrölnék, vagy te ültél be egy időgépbe. ■ PS2 technikai paramétereit már ismertet-tük pár számmal ezelőtt, enyehe tül-zással "egy cseppet" tud többet, mint ■ PS1, millió játék van rá és az elé-gedet vásárlók/olvasók visszajelzé-séből következtetve ÉRDEMES meg-venni. GvM) Nem tesz neki alá az Xbox? (Erre csak 1 év múlva tudnék meg-bizható választ adni! GvM) És még va-lami. Lehet hogy erre nem akarsz válaszolni, de talán... Szóval állítólag van valami chip, amit ha beletettek ■ PS-be, akkor tudok hoz-zá másolni CD-t, amik működnek is! (Erről a dologról én még ■■■ hallottam! :-0 GvM) Előre is köszi: Chrys

Ui: Eddig csak az 576-ot vettem, de ha lesz PS, akkor leteszeltük a Konzol-t is! :-y bye (Várlak az olvasók között! GvM)

Szeva Martin!(bocs az ékezetek miatt) (Nincs bocs! Tudod mennyit szívolá-zok én 1-1 ilyen ékezetek nélküli le-vél miatt? Olyan lesz a kezem, mint Quasimodonak, mire sikerül fo-gyasztható formába öntenii Jaj, a harangok...a harangok... GvM)

Nem szeretnem az újság dicséretével kezdé-ni, mint ahogy a legtöbben szokták, majd a kertesekkel folytatni. (Pedig ■ egy be-vált kezdés és jó folytatás! GvM) Egyenes ember vagyok, ezért rögtön a kerte-seimmel jövök. Hol a francba tudok eredeti ntc játékokat venni magyaror-n? (Talán a kisebb konzolos boltokban talál-sz néhányat, de inkább ajánlom, hogy ■ internetről rendelj. GvM) Már felhívtam az összes létező boltot, de semmi. Ti is berakjátok néha egy-egy új ntc játék képét ■ árlístába, de ti sem áruljátok őket. Ehhez kap-csolódóan: a PS tényleg nem olvassa az ere-dei ntc játékokat, csak ■ írottakat a chippel? (Erre ■ kérdésre nem tudok válaszolni. :-0 GvM) Más: ha tudsz vala-mi infót, vagy internet címet ■ következöhöz: a játék címe valami ilyesmi: Seven:...no... (pont helyen japán gagyi), kiadó: Namco, típus: stratégiai RPG. Elsősorban az érdekelne, hogy megjelenik-e angolul. Előre is köszi. További jó munkát! Dawee (Megvizuáltam a Namco japán honlapját, de ■ Xeno-saga az egyetlen új RPG, amiről anyagot találtam. Nem ismerem ■ ■ progit, amiről kérdezte, bocs. Leg-közlebb másold ■ a japán kriksz-k-rakszot, illeszd be ■ Altavista fordí-tójába, héthá kapsz valami használ-ható angol szöveget, ami alapján el lehet indulni. GvM)

Helló Martin. A múltkor küldtem egy levelet, de sajnos nem került be ■ csevice. Am én úgy gondolom, hogy egy igen fontos témával kap-csolatosan írtam, bár lehet, hogy Nektek nem tetszett az ötlet. Szóval az az ötletem támadt, hogy mivel sokan vagyunk, akik szeretnénk megismerkedni Veletek, és sokan szeretnék lenyomni egy-két meccset egy Tekken Tag-ban, vagy egy GT3-ban, kellene szerveznünk egy bulit, összejövetelt, amin bárki részt vehet-ne, korhatár nélkül, és itt mindenki ilyesféle gamés vágya kielegölne. Így lehetőség nyíl-na arra is, hogy megismerkedjünk Veletek és a konzolozók is ismerkedhettének egymással.



C-S-e-v-e-g-ő

gensebb olvasók bizonyára elboldo-gultak így is a szöveg értelmezésével - azért minket mégis egyszerűbb ol-vasni, mint egy a kvantumfizika bel-ső összefüggéseit taglaló könyvet. Volt viszont néhány elég meleg félre-olvasásom, ami alapján gyakorló-gyengén látóknak, rosszindulatú ol-vasók esetén simán gyengeelműnek is gondolhatna valaki - például, ami-kor ■ srác megkérdezte, meddig él-nek még a régebbi gépek, én meg séróbb! vágtam neki ■ masinák árát! Megigérem tehát, hogy ebben a hó-napban ■ követem el ugyanazo-kat a hibákat! Száz százalék, hogy egészen más hibákat fokok elkövet-ni... G(andalf)v(alaha)M(artin)

Hello Nektek KT-sek! (Konzol Team) Bevezetőt lusta vagyok írni, ezért belevágok...a dicshím-nuszt kihagyom...jaj nem bírom ki, legalább 2 mondat: Isádom a lapot, nem tudok létezni nélküle, a megjelenés napján frissen, melegen már a kezembem van. Imádlak titeket. Nekem

az Ea Sports játékokat bírom és szinte csak azokkal is játszom (főleg NBA2002). Ami ezen kívül meg talán bejön az a Tekken stílus. De ■ amit kifejezetten nem bírok ■ az, meg hogy az emberke és lövöldöz egy nagy puskával. Lécci segíts már ...

Koszi : Gábor (A megadott paraméte-rek alapján számítógépm a következ-ő megoldásjavaslatot dobta ki: Playstation 2-t vegyél. PS2-re az összes ■ sportjáték fellelhető, grafi-kájuk nivós (a PC verzióval egyenér-tékű), sebességük kiváló, játszhatósá-guk a kontroller áldásos tervezésé-nek köszönhetően fantasztikus. Van rá Tekken Tag, Virtua Fighter 4 és még sok más veredős game is. Szóba jöhet még ■ Xbox is, ■■i grafi-kailag a jelek szerint többet nyújt, mint a PS2, lesznek rá sportjátékok, de egyáltalán nem biztos, hogy olyan mennyiségű, mint PS2-re, azonkívül még várni kell ■ európai gépre és ■ árkategóriája is valamivel magasabb fekvésűnek várható. GvM)

Nem tudom, hogy Ti hogyan gondoltok róla, ám ha személyem a főszerkesztő, vagy akár egy tesztelői székben ülne, engem nagyon érdekelné, hogy milyen emberek olvasnak az újságomat, hogy egyáltalán kik azok. Tehát kérek Prof. Martin, vedd komolyan a levelem és ha lehet, gondolkodj is el a dolgon. Meg aztán, ha gondolat, most már berakhatnál a Csevice is, az elején már kifejtettem ennek a miérte. Állandó fésztelettel mindegyikük felé: Feverboy (Végül is, ha ennire kered, miért is ne? Bekerültél. A közös össznépi összemelésed nagyon jó ötlet, de - nem akarok kiabrándítani - nekem erre nincs se időm, se hangulatom. Azt hiszem - ez a történelem során már számtalanszor bebizonyosodott -, hogy addig jó, amíg az ember nem ismeri meg közelről az idoljait. Még a végén kiderülne, hogy mi is hús-vér emberek vagyunk! Meglátandó, hogy tők gyöker vagyok a GT3-hoz, bēna vagyok a Tekken Tagban, hasonlóak. Azt meg, hogy ti milyenek vagytok - persze csak úgy nagy általánosságban - én leginkább a levelek alapján szoktam leszűrni.)

Szevasztok! Rövid leszek, hogy lehetőleg beérjem a legközelebbi csevice. Csak három gyors kérdést szeretnék feltenni. PS2-re most végül is mikor fog megjelenni a Medal of Honor szeritete? (Még az idén. GvM) PS2-re is több rész fog kijönni úgy, mint anno a PS-re? (Elképzelhető, kettőtől már hallottunk is! GvM) A Stuntman mikor készül el végére? (Még az idén. GvM) Megpróbálom gyors és rövid lenni, mint egy szivrom, remélem válaszoltok. (Mindent kielégítően megválasztom, mint Pintér Sándor belügyminiszter elvtárs a kényes kérdéseket. GvM) Nektek továbbra is hojrá és tartósok a színvonalat. Az olvasók meg hagyják abba ezt a "konzol háborút". Vagy ahogy a cukorlat Sandra Bullock mondta: "En is vágyom a világkére". Üdvözléssel: PÉ.

Kedves Martin! Rég óta már, hogy az első Konzol a kezembe került azóta nem tudok szabadulni tőle. Amiért írok az a következő. Én az USA-ban tanulok egy letemen. (Szerencsés! Akkor te biztos tők okos vagy! GvM) Na már most nem ez a lényeg, hanem minden hónapban meg szoktam kapni az 576-ot (így majd két hét késésel). A legutóbbit is megkaptam, tudod az összevontat, és a nigga haverokkal nézegettük a Konzol történelmet. Nos olvasva a dolgot, látom, hogy néhány konzol hiányzik a gyűjteményedből és kissé utánanéznem a dolognak (felejtettem mondani, hogy magyar Windows-t nehezebb volt szerelni:))) Nos, itt a lyányitádszécében vannak olyan kis boltok, ahol ezek a dolgok megszerezhetőek. Nos nem mindent sikerült megneznem, de a nagy részük megszerezhető, természetesen nem mindegyik működik már, hiszen kib****ott régi gépekről beszélünk. Pl. egy Intellivision potom 1200\$, persze a működőképes. Szerintem ez a magyar pénztárcához képest nagyon drága. Na mindegy egy gyűjtemek semmi sem drága. Amennyiben érdekel a dolog, kérlek hogy írj az emilemre... (Arany gyerek vagy, köszönöm, de már időközben megszereztem a masinát, az Ebay-ról, 50 dollárért játékokkal. Nem tudom, te milyen boltban nézted, de momentán mintha el lennének szállva ott az árak, nem? Esetleg egy nullavált elnéztél az árcédulát? GvM) Más. Az újsággal kapcsolatosan szeretnék valamit innen kívülről elmondani. Ugyi itt kint az Usa-ban a bérek meg az árak egyensúlyban vannak. Na már most kis hazánkban, 400\$ körül osztani egy PS2-t azért egy kissé meredek, nem gondoljátok. erről meg nem is ti tehetitek, ezt nem írom. De. Egyre inkább tért hódít a PS2, noha az országban alig van tán 1000 tulaj szemben a csóró 10000 Ps tulajjal. tévedés ne essék, nekem itt kint van mind a kettő, de Mo-n ez nem úgy van mint itt, hogy minden 4-ik házban van. (Most már itt is van, minden tízedikben. Körülbelül. Lehet, hogy néha csak minden huszadikban, de akkor van olyan, ahol kettő is van! GvM) A DC-

ről meg annyit, hogy nagyon sajnálom, és bizony itt Marylandban is voltak csomóan, akik anyáztak rendesen. A kérdésem az, hogy nem lehetne a régebbi, de még be nem mutatott PS játékokat betenni, és amikor a PS2 ára lejjebb megy, akkor erőltetni? Tudom, hogy egy hangyal***nyit nem értek az újságkésztéshez, de a csóró magyarok közül nem mindenki teheti meg a váltást. (Tervezzük ennek megvalósítását, a Csipi lenne rá az ember, ha nem csak a szája járna és végre szerezne is valami régit, amiről írni is tud. Várom az ötleteket! GvM) Bár én is szívesen olvasom a PS2-es teszteteket, de a PS sokkal inkább a szívemhez nőtt. Most nem technikailag, mert úgy már elavult, hanem a hangulata. A PS2 nem tudja azt a hangulatot produkálni, hiába gyönyörű a grafika. Itt az Usaban tombol a retro, és nagyon sokan nem akarnak váltani, mert bár a Sony eladásai az egekben vannak Ps2 terén, azért a Ps is ott van az élbolyban. Egyébként a Bagó Petivel értek egyet a PS1 kapcsán: másolni csúnya dolog, de kell:) Ha belátsz a csevice, akkor thanx a million. Üdvözléssel: Andrew Garay alias Al Gore (Küldjél dollárt! GvM)

Tisztelt 576 Konzol Team! Már elnézést az ocsmány kifejezésért, de azt hittem, hogy az ideg szét b*** amikor megkaptam a novemberi számokat! Az igazság az, hogy PlayStation 2.-m nincs, nem is akarok hazudni, hogy van, de azért ez fűláz hogy csak egyetlen egy Dreamcast programot bírtok kitékkelni! De szőljön az mellettetek, hogy az eddigi legjobb programot elemeztétek, amióta csak játégek léteznek! A lényeg azért végül is írtam az az volna, hogyha már 576 Konzol az újság neve, akkor jó volna ha úgy is végeznétek a munkátokat! (Attól félek, hogy ennél "576 Konzolcsabban" már nem tudnánk a munkánkat végezni. Mindenkinek vannak korlátjai, nekünk is. GvM) Vagy névváltozást ajánlok (Pl: P.S.X.2-es újság)! De volna még egy ötletem, emeljük az újság árán egy százas, (én benne vagyok) és több oldal számmal tudnánk megjelentetni az újságot! És így talán több D.C. progit is tudnánk ki értékelni! Egy szónak is száz a vége! Foglalkozhatnátok azért egy kicsivel többet ezzel a haldokló géppel, ameddig még éldegél! (Már megbocsásd, de nem vagyunk mi közközház, hogy elfekvő osztályt üzemeltessünk! GvM) Véleményem szerint húzni fogja még egy jó darabig! Mindezek ellenére továbbra is hű olvasótok maradok, amint észre is vehettétek! Ja! Szerintem meg érné berakni a csevice ezt a levelet! Talán egy páron elgondolkodnának! És lehet hogy igazat is adnának?! Vissz látni! Molnár Zoltán, Kunbaja (Tudom, hogy késtünk a levél lekészésével egy pötytyet, de mindenképpen előremozdította volna az ügyedet, ha az idegeskedés helyett ajánlattal volna pár tucat olyan DC címet, amiről szívesen olvasnál tesztet. Ezt még mindig megtehettél! GvM)

Szevasztok skacok! Lenne egy pár gondolat az újságod kapcsolatban. Lehetne egy pár oldallal több az újság, mert én nagyon hiülyeségnek tartom ezeket a szövegeket a játékok mellett. (Napóleon legyek a Nyúldombon, ha tudom, miről beszélsz! GvM) Lehetne egy kicsit több játékleírás, vagy kód. Szerintem mindenki örülne neki. Legalábbis én igen. Nem tudom miért szőljátok le a Playstation-t? Szerintem még mindig ez a legjobb játék-konzol. (Khmmmm, esetleg, mondjuk, talán nem biztos, hogy ez így van, de fészteletben tartom a véleményed. GvM) Lehet, hogy már régi de még odab*sz. Nem akarom isteníteni de (Itti kis gép: főleg a Parasita Eve I nevű játék rá.) Amúgy nem tudok küldeni egy posztot róla? (Talán majd a harmadik részről, ha egyáltalán megjelelik. GvM)

Helló 576 Konzol Team! Azt vettem észre, hogy a tesztetek egyre királyabbak, ezért csak dicsérimi tudlak titeket. Jó ötletnek találok, hogy a friss híreket 4 oldalon nyomtatjátok. Lenne pár kérdésem és örülnék, ha válaszolnátok rá.

1. Mikor várható nálunk a MGS 2 megjelenése? (Most, márciusban. GvM)
 2. A Shadow Man 2, Commandos 2, Silent Hill 2, Ace Combat 4, Red Faction, Jurassic Park: Survival mikor lesz kapható kis hazánkban? (Még a nyár előtt. Gondolom én. GvM)
 3. Mikor jön az Xbox hozzánk és mennyibe fog kerülni? (Év vége felé talán lesz hivatalosan, de szürke importból származó gépeket már most is kapsz. Az NTSC USA gép 160 ezer körül van, a PAL-os talán 120 lesz. GvM)
 4. Az Oddworld: Munch's Oddyssey a Halo és a Dead or Alive 3 megjelenik PS2-re? (Talán a DOA3. GvM)
 5. A Tony Hawk's Pro Skater 3 novemberben jelent meg Amerikában, nálunk mikor fog? (A szimatot azt súgja, hogy ez egy régi levél lehet... GvM)
- Előre is köszönöm a válaszokat. További jó munkát kívánok. Továbbra is hű olvasótok leszek. U.i.: Megköszöném, ha betennétek a csevice. Varga László, Ozd

Tisztelt 576 konzol Team Nem tudom ti hogy vagytok vele de az én meglátásom szerint ez az egész konzolozás kezd el elveszteni a varázst. (Ne értetek félre, nem okoskodni akarok csak a véleményemet papírra vetni.) Emlékszem kb. 3 éve mikor még átalakító chip sehol se volt, a pecsába jártam elcsérlni hétvégenként a már megunt lemezeimet, egyszerre nem volt több 5-6 lemeznél a tulajdonomban (így itt a tess, md, snes, sat időszakokra is). Mások is így voltak ezzel a barátai körömben, akkoriban a már meglévő cd-inkkel játszani kellett, végig kellett nyomni a játékokat, mert nem voltak kevésben. Az újdonságokat hiába vettük meg kemény pénzekért, vagy cseréltük el rifáztással, hogyha egy hónap múlva sz*r t se ért a lemez (és itt beszűrült az ördögi kör). Mekkora király volt, mikor az aznap "zsák-mánnyal" utaztam haza felé a 6-os villamson, és mára nem is nagyon tudtam gondolni csak a kezemben tartott játéka: vajon milyen újdonságokat tartogat a számomra. Mire hazaértem, szinte teljesen átanulmányoztam a használati utasítást és minden egyéb az információ közlésére szolgáló periferiákat. Akkoriban valahogy jobban megbecsültük a játékokat, akár lehetett az cd-n egy kazettán. De ma már bárki megszerezheti cd-árban a legújabb stufokat és ez érvényes PS2-es csodagémekre is. Ebből kifolyólag a ps/dc tulajoknak otthon toryosul az asztalukon a több száz progi és nem gondolnak arra, hogy 3-4 éve mikor 3-4-5 játéka volt, hogy megbecsülték azokat. Persze nem akarok képmutatni lenni, mert nekem sem adatik meg, hogy bármikor eredeti programot vegyek ezért mikor még dc-m volt én is a fenétek szerint cselekedtem. Épp ezért valahogy nem éreztem készletet végignyomni olyan csúsz játékokat, mint: RE: CODE VERONICA-i, TR CHRONICLES-i, és az MSR-t sem nyomtam le 100%-ra. Egyedül a Shenmue volt at egyetlen ami igazán kiemelkedő volt. Ez szerintem nem egy kifejezetten Csevegő-s levél éppen ezért nem is szádom oda. (Csak annyit akarok, ("és így talán visszatér a régi "érzés") hogy ott bent olvassa el valaki és egy kicsit gondolkodjon el a dolgon. Ennyi! Tisztelettel: S.N.I. U.I: Bocsa helyesírástért, én igyekeztem! (Az általam körülírt érzést már én is átéltem, sőt, nap mint nap átélek valami hasonlót. Persze a helyzet elég sz*r, de nem reménytelen! Annyi történt, hogy kissé kiégett. Öregedtel, megváltoztál. Más szemmel és ami a legfontosabb, más AGGYAL tekintesz az egész konzolodira. Ez természetes! Aki most (mostanában) csöppen bele ebbe a világba, annak hidd el, ugyanolyan (ha nem is UGYANOLYAN, de valami hasonló szintű) élményeket okoz ma is a játék, és a hozzá kapcsolódó "szertartások". Ugyanilyen változáson ment annak idején keresztül például az 576 KByte legendás főszerkesztője, Zolee is. Még ma is sokan sirnak, hogy hozzuk vissza. Nem értik meg, hogy őt ez a világ már nem mozgatja meg. Semmilyen szinten. Mit javaslok? Vegyél egy SNES-t! Én is vettem

egyet. Rákötöm a házimozi rendszerre és röhögve nyomom 7.1 csatornán, hetente kétszer a Super Mario World-öt. Vagy vegyél MegaDrive-ot. Régi, rendes "pénzbedobós" flippert. Kiszuperált játéktérmi gépet. Atari 2600-ast. Garantáltan "retro-nosztalgia" gyönyörben lesz részed! Nem kötelező hajszolni a biteket. GvM)

A HÓNAP LEVELE, AZAZ GYZ VISSZATÉRI!

(Gyerekek, akik nem hiszik el, hogy ezt a levelet beírtál befűre így írta meg kedves nyelvűítő barátunk, azoknak ingyen és bérmentve küldök egy fénymásolatot. Az eredetit megőrzöm... Kapás Gábor) (Az eredeti az ENYÉM! Majd jól popsín billettetek, hogy így kisajátítod itt a leveleket! GvM) Helló Martin avagy Gandalfi Na így kell úlyságot csinálni! Meg valam enél jobb úlyság nincs is, a színvonal nagyon magas. Már egy jópár hónapota, nem is tudom mi a pöcsnek szídtalak téged (beneteket), úgy érzem akár hányszor írhatok nektek kevés hogy, Bocsánatot kérlek tőled (töletek) (Nem kell GYZ, ezt már egyszer megbecsültük! Nincs harag, sőt haverság van! GvM) Hát ha ezt az úlyságot szídní meri valaki, az térdeljen le eléd és kezdjen el obaózni. Martin a kérdésedre válaszulva így meg késvé, nem áltaembe senmilyen hitgyűlekezelbe csak bekelet látnom hogy tul elvakult és elfogult voltam, csak egy létezet és az a N64-volt, de azóta volt, PS-em és játszatam a híres FF-progikál és bekelet látnom valamit tényleg tud az a gép. Mégegy szer bocsa (és mindenkitől akít akkor meg bántottam. Na és most mársol, Martin tényleg jó az az uly N-csoda feizsd márkí légyiszi, hisz teszteltél egy progit hozzá amí, nagyon nagy dolog tőled. Hisz még egy N-es játéket se teszteltél amióta van konzol, csak egy dolgot felejtélteled és hát a csipi is a progik a duált támogati jak vagy nem? (A kérdésedre magad adtad meg a választ. Tudod, hogy nem voltam egy N64 rajongó, de a GameCube nagyon megfogott. Szerintem neked, mint nagy Nintendo rajongónak érdemes lesz megvenni. Ha a duál alatt a rázást érted, akkor válaszm NEM, a GC kontrollert nem ráz. GvM) Na és szerinted hosszú életű-e lesz a Game Cube? Mivel a PS2, előgí kisgé és hát valami fergegeles en jó progit vannak rá, Pl, Metalálgir 2, FF10, GranTurizmó és hát még más is, csak én úgy látom az az X BOX elégé feketelő lesz lehet hogy kiűti a Game Cube-ott, teneked mia véleményed eről hisz lassan azt a gépet is teszteltétek? (Mersésként sikerűnek jósolom a GC-t, kabé az N64 szintjé fogja elérni. Sok egyedi, kizárólag GC-s szerpjáték jelenik majd meg, de ez szerintem nem lesz elég ahhoz, hogy fenyegetse a PS2 vagy az Xbox hatalmát. GvM) A Game Cube-on lesz e Perfek Dürk 2 és tudtok e rola egy pár képet közölni mivel szerintem csak és kizárólag a Rare játékok miat érdemes Game Cubot veni, hisz ez a cég szerintem az egyik legjobb fejlesztő (hanem a legjobb) Na és hát otvan az anya cég Zeldája és hát az acalm is a turokal tényleg lesz rá turok mivel a 64-etaz emelte a magasba akoriba. Na enyilene az írományom hozátok az úlyságot csak így tovább csinál (csináljátok) Martin! ja még valami Mályusban jön a klónok háboruja remélem írrok majd rola mit a baljós árnyakrol. Na enyi tényleg! bocsánat a helyes írási hibákért ja a helyes írásom csa 2-es volt, a kérdésimre vala milyen uton modon vála szoljátok légyiszi! Gyalog Zoltán, Érd (Gondolom írunk majd az Episode 2-ról, legalábbis úgy tervezem. Remélem jó lesz, mondjuk én most elégé Gyűrűk Ura lázban égek. Az új RARE fejlesztések ügyében mindig figyelgesd a híreket. Mivel te lettél a Hónap Levele, írd meg a címed egy levelezőlapra, küldök valami csebecbecsét - pólót, sapkát, vagy valami nyálank-ságot. Lehet, hogy PS2-es játékkal kapcsolatos cucc lesz, az ugye nem baj? A Nintendo nem oszt semmit... GvM)

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12

13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48

**Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt)
az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (576 Ft/db),
akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?**

az 5/6 közül valamelyik korábbi számát (5/6 Fvűb),
akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM
1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzolra**, az áremeléstől **FÜGGETLENŰL**
5760,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további **6** általad kiválasztott korábbi számunk!

**Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Kérlek ne feledd az irányítószámod!**

Megrendelt újság(ok) ára

The diagram illustrates the layout of a Hungarian newspaper subscription form. It features several key sections:

- Top Section:** A box for 'Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!' (Your name and address, please write clearly and legibly! Don't forget your postal code!).
- Subscription Details:** A box for 'Megrendelt újság(ok) ára' (Price of the ordered newspaper(s)).
- Form Fields:** The form itself has sections for 'Feladó neve' (Sender's name), 'Cím' (Address), 'Irányítószám' (Postal code), and 'Előfizető neve' (Subscriber's name).
- Subscription Options:** Fields for 'Előfizetés kezdete' (Start of subscription), 'Előfizetés vége' (End of subscription), and 'Előfizetés díja' (Subscription fee).
- Payment Information:** Fields for 'Kifizetés módja' (Payment method) and 'Kifizetés összege' (Payment amount).
- Expiration Date:** A box for 'EXP TV SK' (Expiration date).
- Postal Code:** A box for '62931306 105 71'.

[illegible]

**Megrendelt újság(ok) felsorolása,
ill. 1 éves előfizetéskor a
kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása**

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



ÚJ ÜZLETÜNK NYÍLIK!
2002 MÁRCIUS 20.-ÁN
AZ ÖRS VEZÉR TÉREN AZ
ÁRKÁD ÜZLETKÖZPONTBAN
ALULJÁRÓ SZINT
TELEFON: 434-8076



**West End City
Center**
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



**Mammut 2 Bev.
Központ**
Széna tér
3. emelet
Tel.: 345-80-76



Nagyker
Budapest XIII. Gergely
Győző u. 17
Tel.: 329-53-03

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



WWW.576.HU

PlayStation®2



DYNAMIC
SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY

www.dynamic-systems.hu

3D0